平成9年2月28日発行第 4 巻第4号通巻63号

GAMEST MOOK Vol.63

わくわく7



特別付録
B2ポスター

定価1480円

Are you wakuwaku now?

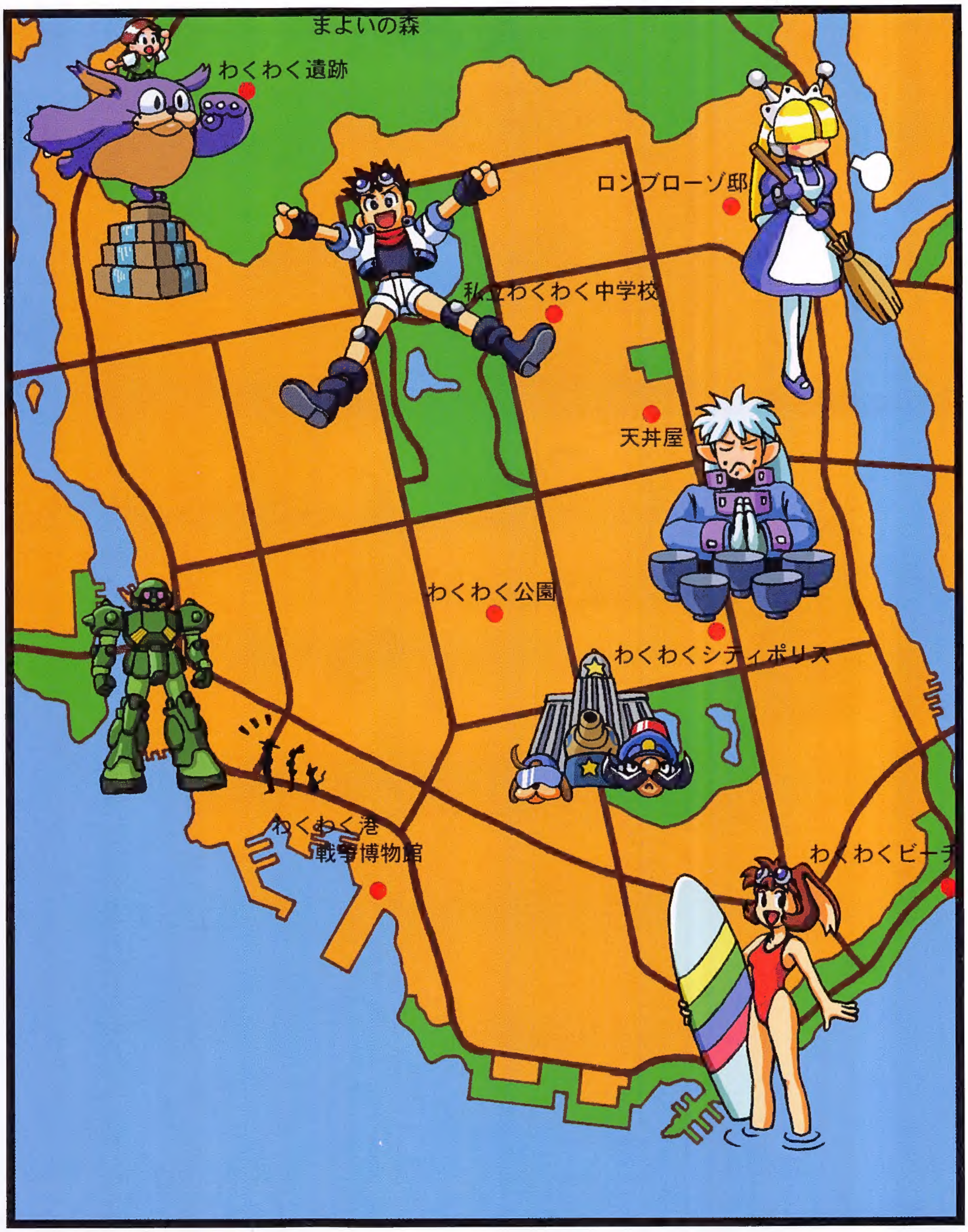
もくじ

WAKUWAKU

SEVEN

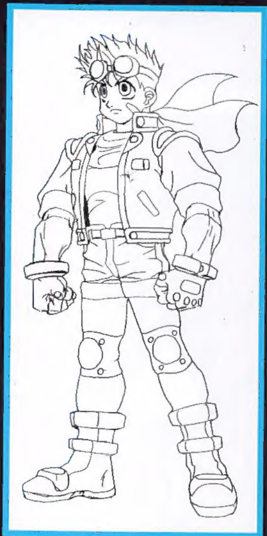
わくわくタウンにようこそ！

WELCOME TO WAKUWAKUTOWN



七つ集めれば
どんな願いでもかなうという
伝説の「わくわくボール」
偶然にもその中の
１つを手にした者たちの闘いが今始まる！

わくわくボールを巡る
人と
オートマータと
犬と戦車とその他もろもろ

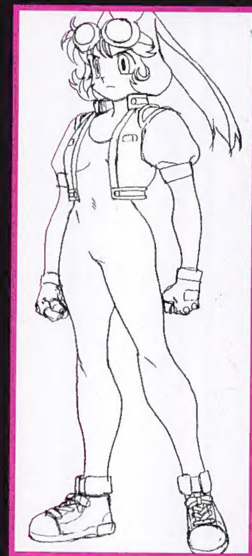


本編の主人公。冒険中学生。

爆皇雷（ばくおうらい）

出身　わくわくタウン3丁目
身長　152センチ
体重　54キログラム
性別　男
年齢　13歳
好き　山と海
きらい　数学





スポーツ好きな中学２年生

牧原アリーナ

出身　わくわくタウン5丁目
身長　156センチ
体重　42キログラム
性別　女
年齢　14歳
好き　あまいもの　スポーツ　ショッピング
きらい　昆虫





さすらいの天丼好き魔物ハンター

スラッシュ

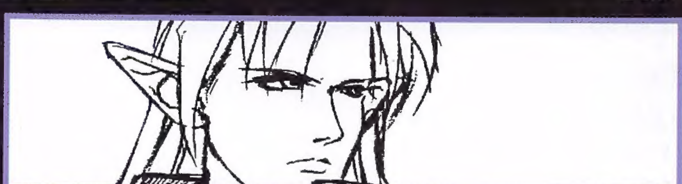
出身　魔界
身長　187センチ
体重　62キログラム
性別　男
年齢　23歳
好き　放浪の旅　天丼
きらい　古きもの、呪われしもの、妖物全般

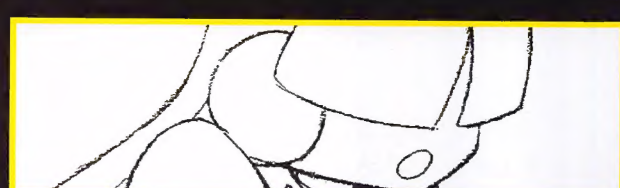


7人姉妹の末っ子オートマータ

ティセ=ロンブローゾ

出身　ロンブローゾタワー（博士の秘密基地）
身長　148センチ（状況により増減）
体重　35キログラム（通常時）
性別　女（生殖機能なし）
年齢　11歳
好き　博士と6人のお姉さん
きらい　なし（本当は人形のような自分の体）

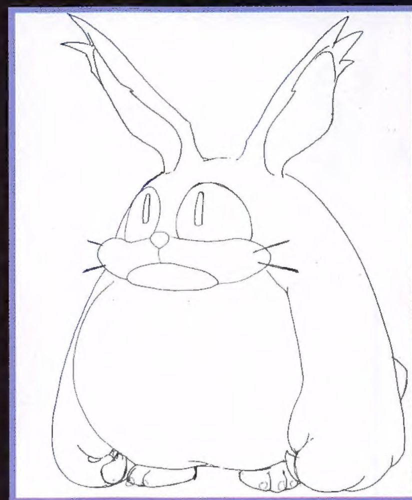








仲間もいっぱいいるのだ



まるるん
(学名)デルバーニャ=ポテポタ

出身　迷いの森
身長　頭長：170センチ
体重　181キログラム
性別　オス…？
年齢　？
好き　食べること（主に果物）、眠ること、歌を歌うこと、麦ちゃん）
きらい　ヘビ





迷子の小学１年生

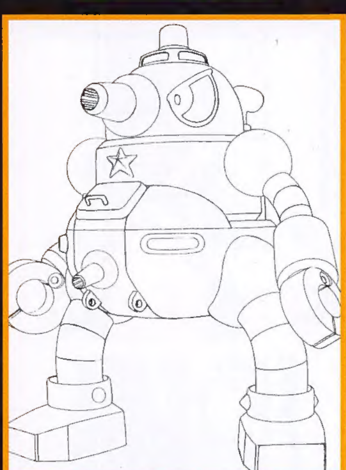
六条　麦
（ろくじょう　むぎ）

出身　地球の日本
身長　108ンチ
体重　26キログラム
性別　女
年齢　7歳
好き　まるるん、お父さん、お母さん、学校
きらい　ウーロン茶

冒険野郎。

ダンディーJ
(本名)ヨシュア・ハイ・アウトプット

出身　ハラハラ国　ハラハラシティー
身長　182センチ
体重　72キログラム
性別　男
年齢　37歳
好き　タバコ
きらい　金持ち



メカニックは犬だ。
よろしくメカドック。
（サンソフト公式資料より）

ポリタンクｚ

頭頂高：190センチ
重量：777キログラム

搭乗者

わくわくシティポリス署長　徳川超十郎
警察犬兼整備係　徳川ハム助

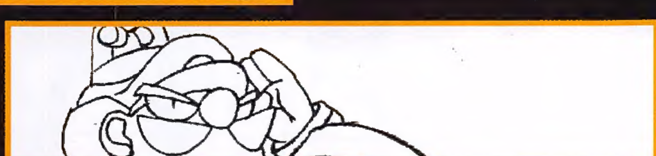


ダンディーの元相棒の娘

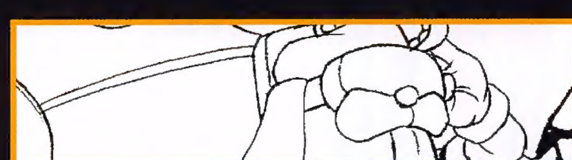
間　夏美（はざま　なつみ）

出身　ドタドタ国　バタバタシティ
身長　167センチ
体重　65キログラム
性別　女
年齢　16歳
好き　ドライブ　親の形見のジープ
きらい　退屈なこと





徳川　超十郎　57歳　●口癖　死刑！　～じゃー！



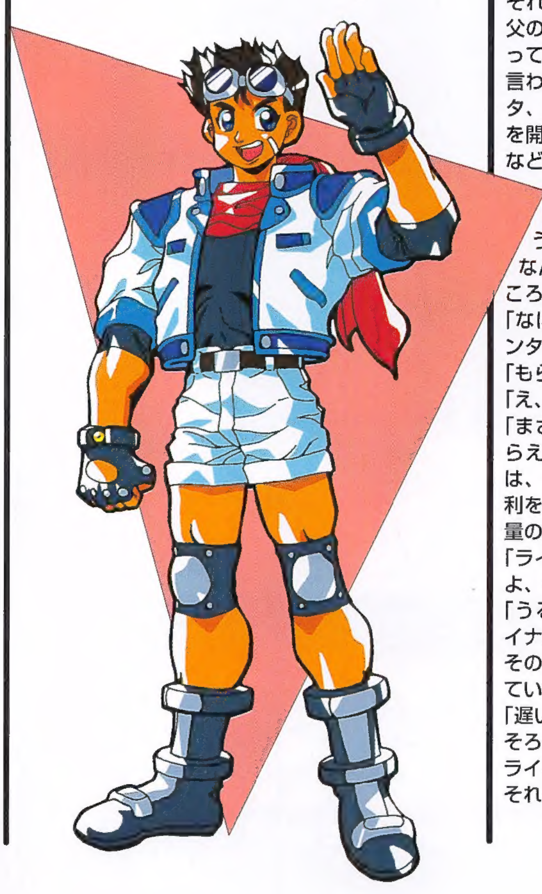
徳川ハム助　7歳　●口癖　～でやんす。

爆皇雷



わくわくボール

「へへーん、どうライ綺麗でしょー。」
たんまりと宿題を出されて、重〜い気分で下校中のライは、突然アリーナの軽〜い声で呼び止められた。
「んんっ？なんだよいきなり。」
いつもトートツに話しかけてくるアリーナだが、今日はちょっと変だ。幾分コウフン気味の様子、その手には水晶玉のようなものが握られている。
「女じゃあるめーしそんなガラス玉、興味ないって。」
あっさり無視して歩き出そうとするライにアリーナの一撃！
「アリーナカーニバル！エーンドフェスティボー！！」



「ぶべらっ！！」
訂正、アリーナの17撃！
「甘い、撃甘よライ！これはただの宝石じゃないんだから、7つ揃えば願いがかなう伝説のわくわくボールよ、これを7つ全部集めればなんでも望み通りになるんだから、あー考えただけでわくわくしちゃう。」
アリーナは瞳をうるうるさせながら虚空を見上げている。
「(あぶねーなコイツ。)へーそれがわくわくボールかぁ、どれどれ……あれ、それどっかで？」
「ん？どしたの。」
それはどこかで見覚えがあった、確か……そう祖父の部屋に様々なガラクタとともにいくつか転がっていたはずだ。いつも母さんから捨てるように言われても、絶対に捨てようとしないあのガラクタ、やっぱりただのガラクタではないのかも、口を開ければ昔は宇宙をまたにかける大冒険をしたなどとウソぶく祖父だが、まんざら大ウソでもなかったとみえる。
「(そ〜か、あれがわくわくボールだったのか、う〜なんか冒険の予感がしてきたぜー。)」
なんだかわくわくする胸騒ぎに、思わず顔がほころんでしまう。
「なに嬉しそうにニヤついてるのよ。これは、アンタじゃなくて私がもらったんだから。」
「もらった？誰に？」
「え、あ、いや、その。」
「まさか……うちのじーちゃん？なんでお前がもらえるんだよ……あっ何赤くなってんだ！さては、くそーあのスケベジジイ！血縁者の当然の権利を無視して色欲に墜ちるとは、それもこんな微量の色気に。」
「ライ！あんた何考えてるのよ、スケベはどっちよ、寄るな！アリーナビーム！」
「うるせーそれはホントは俺のもんだ！よこせ、イナズマキャノン！」
そのころライの家では、ライの祖父が帰りを待っていた。
「遅いのうライは、せっかくアリーナちゃんとおそろいの玉をプレゼントしようと思っとるのに。」
ライの大冒険が今始まる！！
それはそうと宿題はいいのかライ？

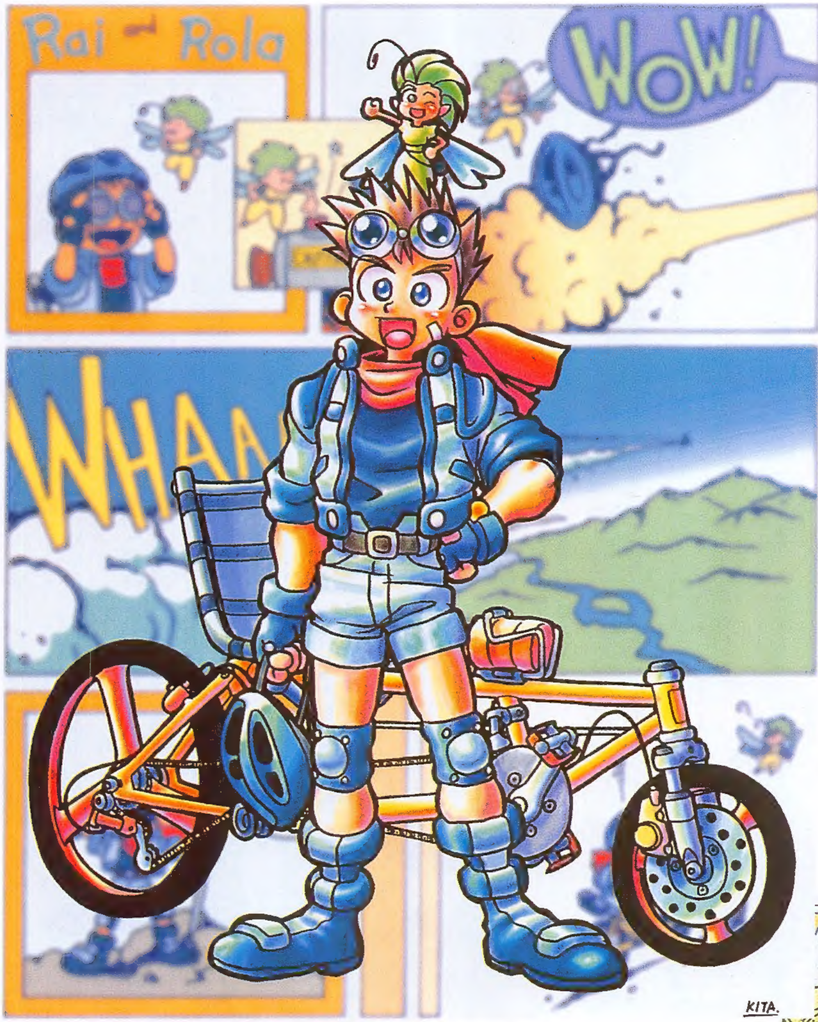
カラーバリエーション





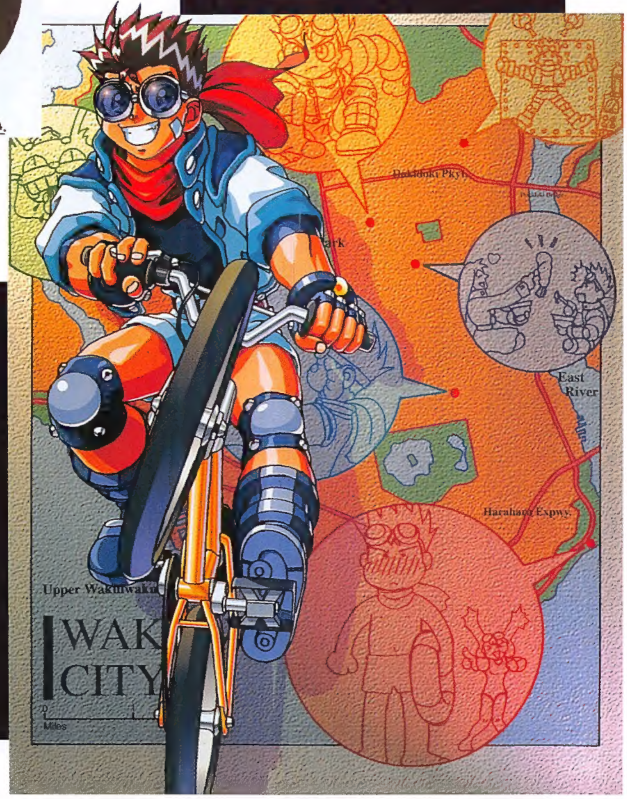


WAKU WAKU SEVEN
RAI



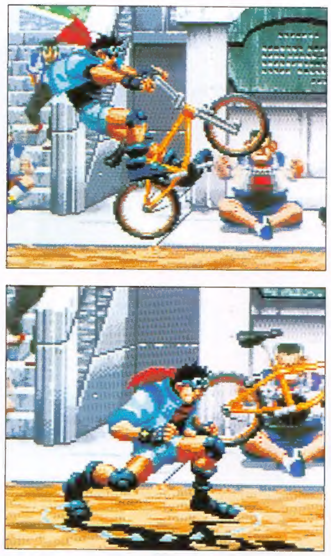




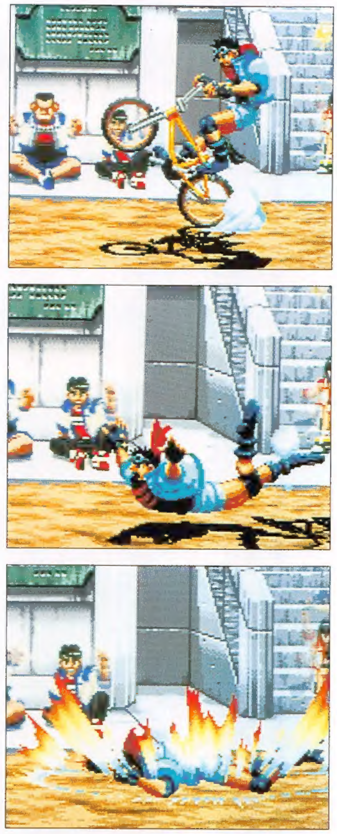




登場しーん2



登場しーん1



負け



やられ



ドロー



・おっさん　そのカッコ　あつくない？　（スラッシュ）
・オッサン！　練習のジャマ　すんなよな！（ダンディJ）
・ウチにメイドは いらないぜ！ 帰りな！(ティセ)
・女の子が　あぶない！　今いくぞ！（まるるん）
・おおっ！？　署長！　あいかわらず　カッチョ　ワリィー！（ポリタンクZ)

●プレイヤー各キャラに対するCPUライ勝ちセリフ
・これからは　この　ブラックライが　大冒険するぜ！(ライ)
・もうオレ　ガキ扱い すんなよな！(アリーナ)
・刀かよ！　おっかねえな！　おっさんも　ケガするぜ・（スラッシュ）
・おれには　オレのゆめが　あるんだ！　じゃまは　させないぜ！（ダンディJ)
・なーんか 後味わるいな・ まーいっか！(ティセ)
・さあ! 女の子をおいて 森へ帰りな！(まるるん)
・やっぱり　署長！　カッチョ　ワリィー！（ポリタンクZ)



RAI



ボイスリスト

はっ	投げられ受け身
	壁受け身
たぁ	三角跳び
	登場
	ジャンプ踏切
	レバー入れキック２
よっ	ＣＰＵ登場
ほっ	ＣＰＵ登場
楽勝楽勝	勝利Ａ
俺って強すぎ？	勝利Ｂ
はぁ…もうだめ	敗北Ｂ
スーパーライー	スーパーモード発動
ちっくしょう	起き上がり
かかってきな	乱入された時
いてっ	ダメージ（弱）１
うっ	ダメージ（弱）２
んげっ	ダメージ（中）１
おうっ	ダメージ（中）２
ぅごっ	ダメージ（強）１
	追い打ちダメージ
	叩きつけダメージ
	ぶっとびダメージ
うあっ	足払いダメージ
はぇほぇはぇー	くらくらダメージ
おぅえー	毒毒ダメージ
あちゃちゃちゃちゃー	燃え燃えダメージ
てぁ	立ちパンチ２
ふっ	立ちキック１
うらぁ	立ちキック２
	ジャンプキック２
せあぁ	しゃがみパンチ２
とあぁ	ジャンプパンチ２
	レバー入れパンチ２
ばーくーらーいーハリケーン	爆雷ハリケーン
せいっ	投げ
どーりゃああぁぁぁぁ	わくわく投げ
ふんっ	中段攻撃
イナズマキャノン	イナズマキャノン
イナズマアッパー	イナズマアッパー
イナズマクラッシュ	イナズマクラッシュ
轟雷テンペスト	轟雷テンペスト

セリフ集



●対戦乱入者に対するリアクション
・おおっ！？　うけて　たつぜ！

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・おおう！　くたばって　たまるかってんだ！

●ボスステージ前デモでのセリフ
・おうっ！　わくわくボール　7つそろったぜ！

●対戦乱入時のセリフ（4段階。プレイヤーが選択）
・0:ちぇーす!!　よろしく おねがい しまッス!!
・1:おたがい　熱い闘いを　しようぜ！
・2:おれの挑戦　うけて　みやがれ！
・3:おらおらァ！　ライさまの　とうじょうだ！　にげんなよ

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ（4段階。プレイヤーが選択）
・0:へへっ　なんかきょうは　ツイてるぜ！
・1:ヤルじゃん！　そのちょうしで　またやろうぜ
・2:ひょっとして おれの方が格が 上ってやつ？
・3:オレ、　かなりてかげん　したんだぜ！

●CPU各キャラに対する勝ちセリフ
・おまえ　まっくろだぜ　ヤケすぎじゃ　ねえのか？（ライ）
・うるせえ！　道のまんなかで　おしゃべり　してんなよ！（アリーナ）
・おっさんの方が　すんごくあやしいぜ！（スラッシュ）
・わりぃな　おっさん！　おれは　強ぇんだ！（ダンディＪ）
・どんなところ　だろうと　おれにいけない　ところは　ないぜ！（ティセ）
・猛獣め！　これいじょう　女の子を　さらうなよ！（まるるん）
・オレの冒険はどこにだってあるのさ!（ポリタンクZ）
・サンドバッグを　なぐってた方が　まだ　てごたえが　あるぜ！（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するCPUライの登場セリフ
・ここからさきは　ブラックさまが　相手だぜ（ライ）
・なんだよアリーナ　またひやかしにきたのか？（アリーナ）

BAKUOH RAI

爆皇 雷



技表の見方

スコアは１発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので「25」の攻撃４回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）

必殺技

イナズマアッパー

レバー中立



➡⬇↘ AorB／A+B

（上昇中敵ダメージ時ボタン連打で攻撃継続可能）

わかりやすく表現するなら、「対空技」であるところの必殺技、イナズマアッパー。

しかし実際には、対空技としての性能はかなり悪く、相手の跳び込みに対してきちんと出しても、ほとんど潰されてしまう。良くても相打ちだ。

一応無敵時間はわずかながら存在するものの、攻撃力をもつ頃には無敵時間も切れてしまう（本当にわずかな一瞬だけ混在する瞬間があるにはあるが）。攻撃力の発生が遅いのだ。

この技は連続技に組み込むか、目の前で相手が隙の大きい技を出して、それをガードしたときの反撃用として覚えておこう。

レバー横入れ



レバー下入れ



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小・踏切→上昇→頂点１（レバー中立）	300+300+300	16+12+12	20+5+0	2+2+1	5+0+0	2.6+2+2	5.3+4+4	上	ダウン・ダウン・ダウン
小・踏切→上昇→頂点２（レバー横）	300+300+300	16+12+16	20+5+0	2+2+1	5+0+0	2.6+2+2.6	5.3+4+5.3	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&ぶっとばし
小・踏切→上昇→頂点３（レバー下）	300+300+400	16+12+16	20+5+0	2+2+1	5+0+0	2.6+2+2.6	5.3+4+5.3	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&叩きつけ
大・踏切→上昇→頂点１（レバー中立）	300+300+400	18+14+12	20+5+0	2+2+1	5+0+0	3+2.3+2	6+4.7+4	上	ダウン・ダウン・ダウン
大・踏切→上昇→頂点２（レバー横）	300+300+400	18+14+18	20+5+0	2+2+1	5+0+0	3+2.3+3	6+4.7+6	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&ぶっとばし
大・踏切→上昇→頂点３（レバー下）	300+300+500	18+14+18	20+5+20	2+2+1	5+0+0	3+2.3+3	6+4.7+6	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&叩きつけ
WP・踏切→上昇→頂点１（レバー中立）	300+300+500	14+12+12	20+0+20	2+6+1	5+0+0	0.6+0.5+0.5	1.2+1+1	上	ダウン・ダウン・ダウン
WP・踏切→上昇→頂点２（レバー横）	300+300+500	14+12+14	20+0+0	2+6+1	5+0+0	0.6+0.5+0.6	1.2+1+1.2	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&ぶっとばし
WP・踏切→上昇→頂点３（レバー下）	300+300+300	14+12+14	20+0+0	2+6+1	5+0+0	0.6+0.5+0.6	1.2+1+1.2	上	ダウン・ダウン・ビリビリ&叩きつけ

必殺技

イナズマキャノン

ノーマル（地上）



⬇↘➡ AorB／A+B
（空中入力可能）

雷のメイン攻撃技となるイナズマキャノンは、かなり使用頻度が高く重要だ。

地上から出す普通のイナズマキャノンは、相手との間合いが離れているときにたま～に出すと効果的。

空中から出すイナズマキャノンは、攻撃、牽制、防御とあらゆる局面で利用できる万能技だ。出が早く、斜め下方向へ発射されるため、空中、地上の両方向の敵に対して安全性が高い。

イナズマキャノンWPも、かなり利用価値のある技。出したあとの隙が少なく、弾が大きいからだ。

わくわくパワー（地上）

ノーマル（空中）

わくわくパワー（空中）

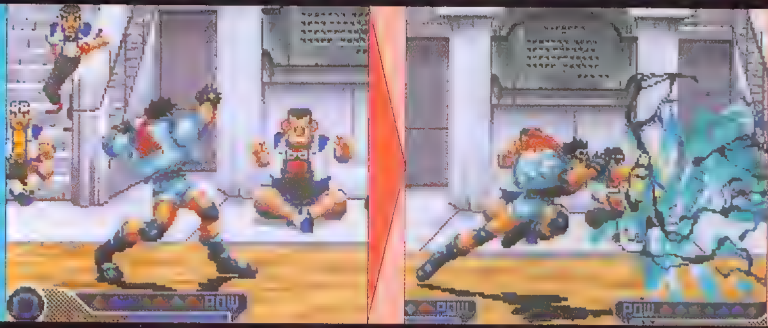


	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小・地上	200	32	5	1	5	—	—	上	ビリビリ＆空中ダウン
大・地上	200	48	5	1	5	—	—	上	ビリビリ＆空中ダウン
WP・地上	300	12	5	8	5	—	—	上	ビリビリ＆ダウン
小・空中	200	32	5	1	5	—	—	上	ビリビリ＆空中ダウン
大・空中	200	48	5	1	5	—	—	上	ビリビリ＆空中ダウン
WP・空中	300	12	5	8	5	—	—	上	ビリビリ＆ダウン

必殺技

イナズマクラッシュ

ノーマル



わくわくパワー



↓↙← AorB／A+B
（スーパー状態のみ空中入力可能）

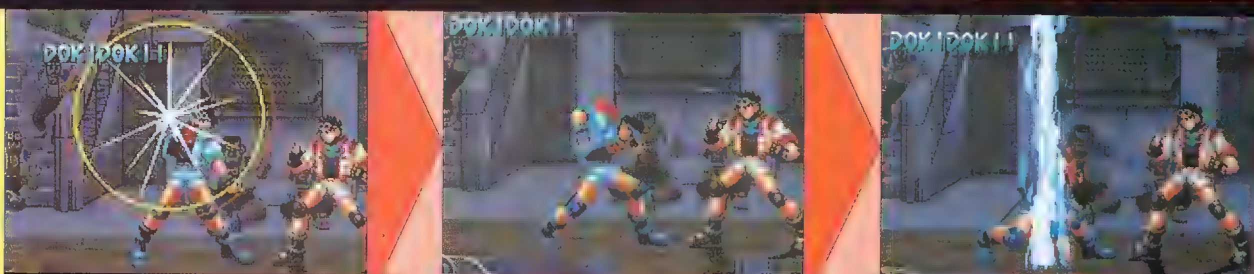
拳にイナズマパワーを凝集して、その腕を突き出しつつ前方へ突進する移動攻撃技。

出るまでは時間がかかるが、出てしまえばかなり強力。さすがに飛び道具やダンディのロープ攻撃などとぶつかると負けてしまうが、ジャンプ攻撃を含め、たいていの技に打ち勝つことができる。隙も悲嘆するほどは大きくないので、相手との間合いを考えて出していけばガードされても反撃は受けない。また、スーパーモード中にのみ使える空中イナズマクラッシュは、出が早く強力だぞ。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小	300	64	0/20	1	5	10.6	21.3	上	ビリビリ&ダウン
大	300	72	0/20	1	5	11.9	24	上	ビリビリ&ダウン
WP	300	37	0	3	5	1.5	3.1	上	ビリビリ&ダウン
小・空中	300	64	0/20	1	5	10.6	21.3	上	ビリビリ&ダウン
大・空中	300	72	0/20	1	5	11.9	24	上	ビリビリ&ダウン
WP・空中	300	37	0/20	3	5	1.5	3.1	上	ビリビリ&ダウン

ドキドキアタック

轟雷テンペスト





←→↘↓↙← C+D

雷は、ドキドキアタックを2つもっているキャラで、この技はそのうちの1つ。

雷の体全体をつつみこむように幾筋もの稲妻が降り注ぎ、バリアのように相手を寄せ付けない。ただし無敵技でもなんでもなく、さらに技の出そのものが遅いのでヒットさせること自体が極めて困難。隙もあるので、扱いにくい技だ。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	300	9	0	12+α	5	―	―	上	ビリビリ&ダウン

ドキドキアタック

超力轟雷電撃拳





➡⬅↙⬇↘➡ C+D

ドキドキアタックの2つめは、いわゆる乱舞技の超力轟雷電撃拳だ。

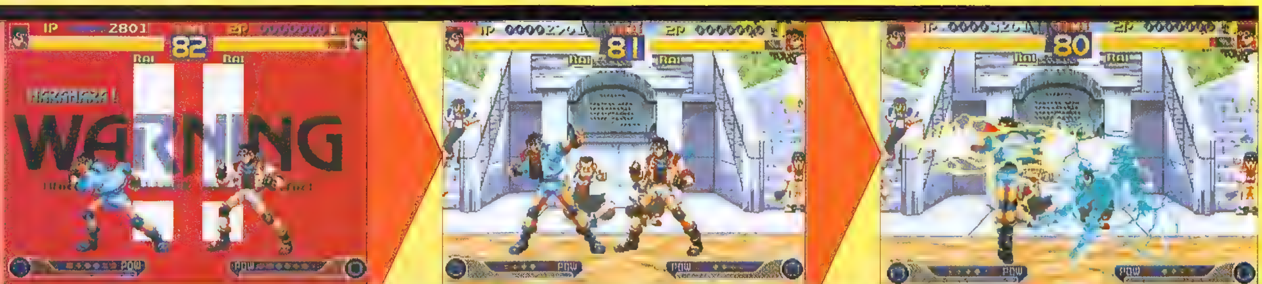
ポーズをとってから突進するまでがなかなか早く、移動スピードもそれなりに速い。コマンド入力に自信があれば、隙の大きい技をガードしたあとの反撃技として大いに役立ってくれるぞ。

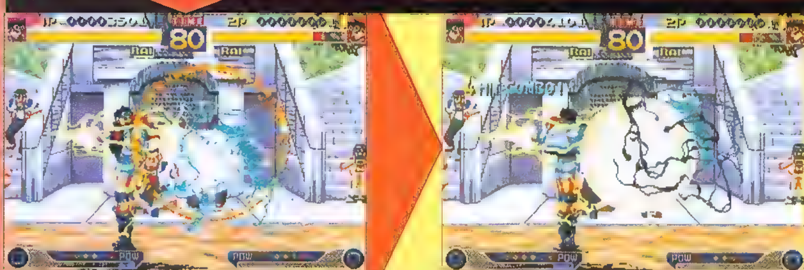
ただし、無敵時間等は全く無く、またガードされると逆に反撃されてしまうので乱用は禁物だ。威力は結構高い。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	0	0	0	1	5	0	0	上	ー
乱舞中	300	10	0	5	ー	0.4	0.8	上	ー
上昇	300	10	0	9	ー	0.4	0.8	上	ビリビリ&ダウン

ハラハラアタック

爆雷ハリケーン





⬇⬇ A+BorC+D

雷のハラハラアタックは「爆雷ハリケーン」。その名が示すとおり、雷本人が稲妻をまとい、ハリケーンのように回転しながら突進していく荒技だ。

威力がもの凄く、レバーで微妙に上下に動けるので完全に出きってしまえばこっちのもの。しかし出が恐ろしく遅いのが難点だ。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	300	17	0	12+α	6	ー	1.4	防御不可	ビリビリ&ダウン

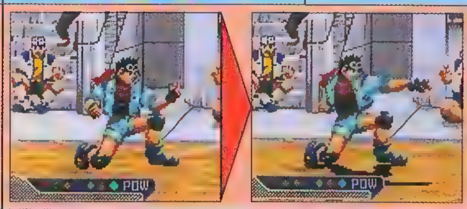
立ち攻撃	しゃがみ攻撃	ジャンプ攻撃

パンチ　A



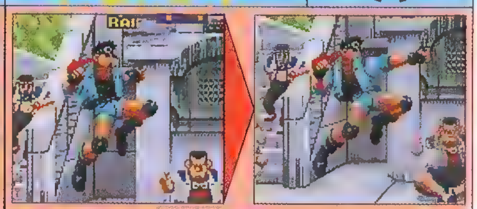
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	16	10	1	2	2.6	5.3	上	—

パンチ　A



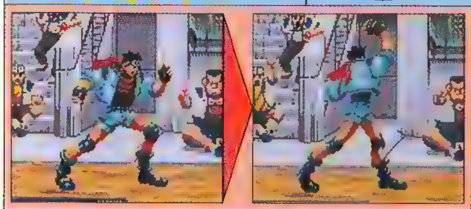
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	15	5	1	2	2.5	5	下	—

トビパンチ　A



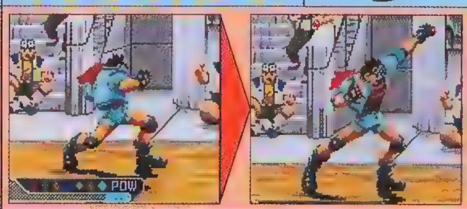
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	16	5	1	2	2.6	5.3	中	—

アッパー　B



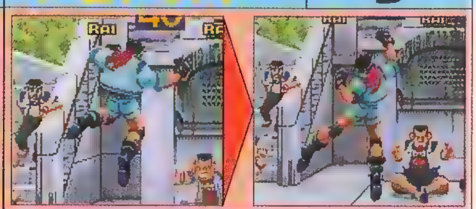
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	40	25	1	3	6.6	13.3	上	—

テンクウパンチ　B



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	36	20	1	3	6	12	下	—

トビアッパー　B



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	40	15	1	3	6.6	13.3	中	—

基本技

●基本技解説

雷というキャラは、ただでさえ技数が多いのに、通常技に関しても結構覚えなくてはならないものがある。必殺技だけ見るとスタンダードで分かりやすいキャラ、という印象なのだが、実は初心者向けではないかもしれない。

小パンチ

小パンチは使用率の高い技だ。常にボタンの上に指を置いておくようにするといい。

特にポイントとなるのは、ジャンプ小パンチの「トビパンチ」だ。トビパンチは空中技でありながら連打がきき、しかもこのあとに別の技を出すことができるのだ。「トビパンチ→脳天キック」などがその代表的な使用例。

大パンチ

重要なのは、しゃがみ大パンチの「テンクウパンチ」。相手のジャンプ攻撃を潰す強力な対空技なのだ。絶対覚えよう。

立ち大パンチの「アッパー」も使用頻度は高いが、おもに連続技に使うだけで、とくにこの技単体だけを出していくことはない。

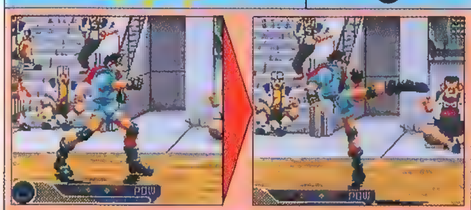
小キック

立ち小キックの「キック」は、固めから間合いが離れてきたときの牽制に少し使える。ただし別段リーチが長いわけではないので、過信してこれだけで押していくようなことはしないでおこう。

大キック

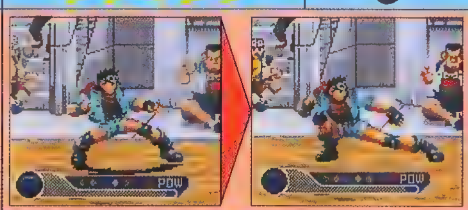
足払いの「ハライキック」が、リーチがあり使い勝手がいい。先をガードさせるようにしていくのがポイントだ。

キック　C



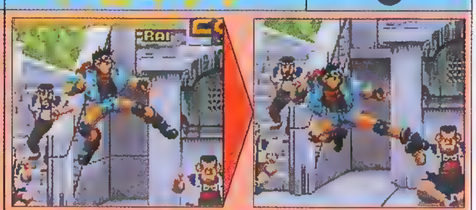
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	20	10	1	2	3.3	6.7	上	—

ラワキック　C



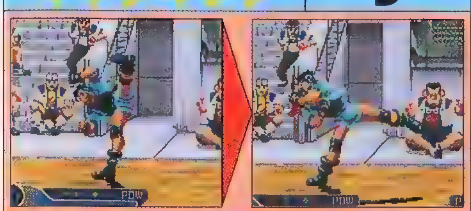
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	18	10	1	2	3	6	下	—

トビキック　C



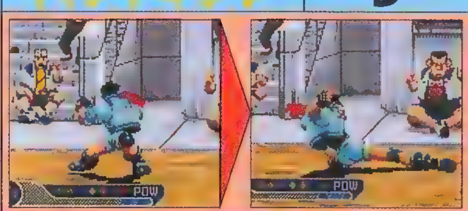
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	20	5	1	2	3.3	6.7	中	—

マワシキック　D



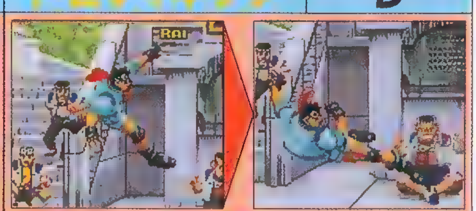
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	48	25/10	1	3	7.9	16	上	—

ハライキック　D



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	44	0	1	3	7.3	14.7	下	足払い

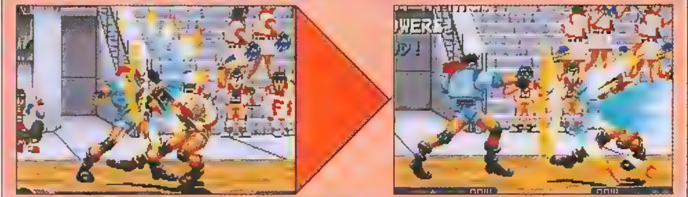
トビダイキック　D



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	48	20	1	3	7.9	16	中	—

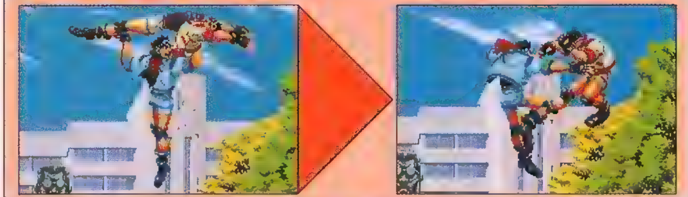
特殊技

パチキスマッシュ　投げ　敵の近くで ➡ or ⬅ B



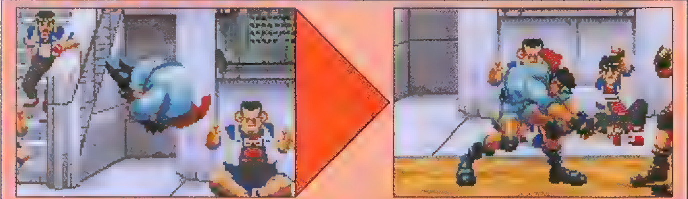
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
600	56	0	―	―	―	18.7	―	ぶっとばし

大回転ハイジャンプ投げ　わくわく投げ　敵の近くで ➡↘⬇↙⬅ D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	72	0	―	―	―	24	―	―

クルットハンマー　中段　(AorB)＋(CorD)



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	40	20	1	4	6.6	13.3	中	―

ウズシオアタック　起き上がり攻撃　起き上がり時 ↖ or ⬆ or ↗



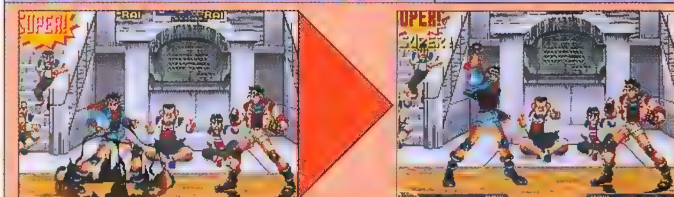
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	40	20	2	4	6.6	13.3	中	ダウン

落雷パンチ　追い討ち攻撃　相手ダウン中 ↖ or ⬆ or ↗＋ボタンいずれか



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	48	0	1	4	7.9	16	上	踏みつけ

スーパーモード発動　ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	50	50	1	―	―	―	上	ダウン

●特殊技解説

投げ技

　特に雷に限ったことではないのだが、このゲームでは通常の投げ技が強いので、たかが投げと軽視できない。とにかく威力が高いのだ。へたな打撃技を当てるよりも、よほど簡単で有効といえる。

　これをさらに強くしたのが、わくわく投げの「大回転ハイジャンプ投げ」。コマンドを入力しなければならないが、相手がガードしがちで特定のパターンで隙をみせてくれるなら、狙ってみてもいいだろう。

クルットハンマー

　「クルットハンマー」は、しゃがみガードの効かない中段技としてなら、なかなか使い勝手のいい技であるといえる。なぜこういう言い方をするのかというと、雷には中段技がもうひとつあるからなのだ。それは特殊入力技の「ローリングナックル」。こちらは2段技で、そのうち2段目が中段となっているため、しゃがみガードしている相手を崩そうとした場合、単純に中段判定の部分の出が早いクルットハンマーのほうがヒットさせやすいのだ。そのかわり、威力・くらくら値（気絶値）はやや低め（それでも威力40、くらくら値20もあるのだ）。

ウズシオアタック

　雷の起き上がり攻撃は、「使っても損はない」といった性能。出のスピード、リーチ、判定の強さなどが結構強いのだ。

　しかし2段技であるウズシオアタックの1段目と2段目の間は、実は反撃されてしまう。反応のいい人が相手のときだけ、使用を控えよう。

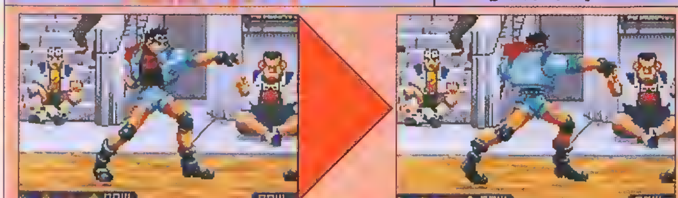
落雷パンチ

　ダウンへの追い討ち攻撃。イナズマクラッシュのあとに狙ってみよう。

スーパーモード発動

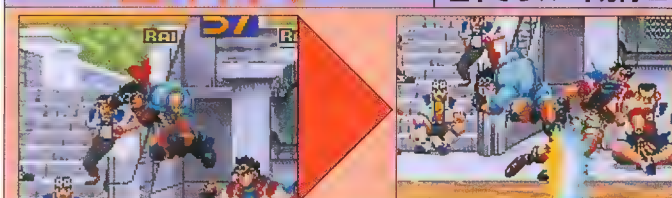
　雷の発動モーションは隙が大きいので、相手に密着するほど近くでは使用しないこと。

連続パンチ　小パンチ中 A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
100	16	10	1	2	2.6	5.3	上	―

脳天キック　空中で レバー下方向 D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	58	20	1	3	9.6	19.3	上／中	ダウン

特殊技

ぶっとべ拳 ➡B



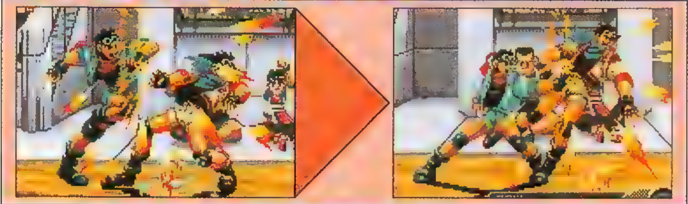
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	48	20	1	3	7.9	16	上	ぶっとばし

ぶっとべ脚 ➡D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	58	20	1	3	9.6	19.3	上	ぶっとばし

ローリングナックル ダッシュ中B



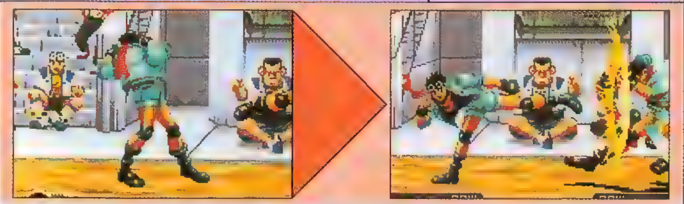
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300+300	20+40	30+30	2	3	3.3+6.6	6.7+13.3	上・中	ダウン（2発目）

雷だぁー！キック ダッシュ中D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	58	20	1	3	9.6	19.3	上	ぶっとばし

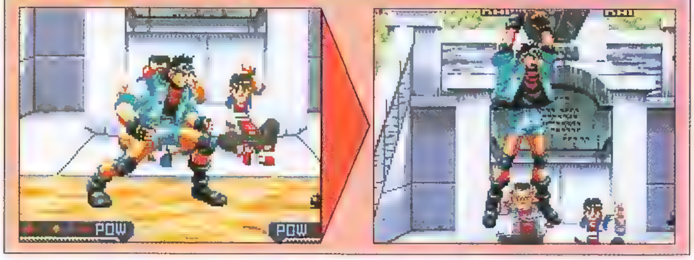
かわし蹴り 立ち防御中➡or⬅D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	40	20	1	4	6.6	13.3	上	ダウン

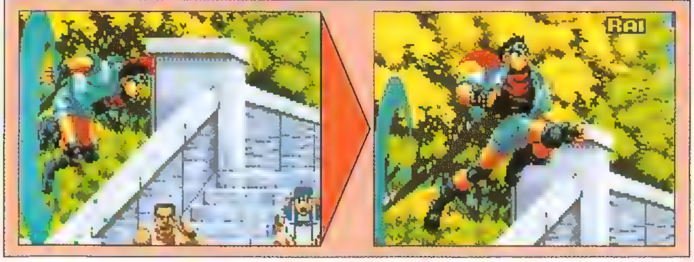
ハイジャンプ

ハイジャンプため（C+D）中、レバーを上方向（↖or⬆or↗）に入力



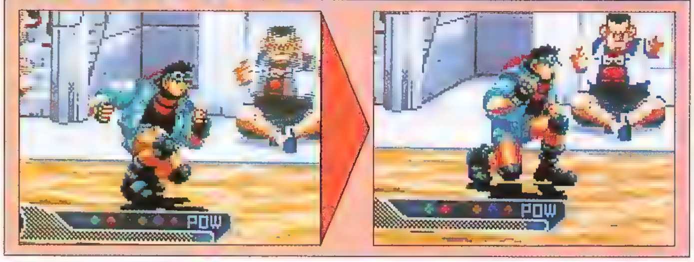
三角飛び

画面端で斜めジャンプ頂点中、レバーを画面端と反対方向



しゃがみ歩き

↘にしばらく入れる



連続パンチ

雷は立ち、しゃがみの小パンチを連打することで、かなり高速で連続ヒットさせることができる。これに関しては同じ連続～系の特殊性能をもつアリーナの上をいっているのだ。ジャンプ攻撃のあとなどの連続技、固めに重要な役割をはたすぞ。

脳天キック

非常に重要な技。特に対戦するときには決して忘れてはならない。

空中から出す特殊技であるこの技は、出した場所から直角に折れ曲がり、急に真下へと落ちていく。判定、威力等も申し分なく、ジャンプの軌道変更とラッシュに大活躍なのだ。

ぶっとべ拳・ぶっとべ脚

名称から想像つくように、ぶっとばし性能のある技。したがって当たればかなりのダメージをあたえられるのだが、ぶっとべ拳は出のスピード、リーチ等の問題から非常に扱いにくい。ガードされると余裕で反撃されるのも痛い。そのかわり手の先の当たり判定は強いぞ。ぶっとべ脚は「かわし蹴り」の失敗として出る技だ（というか、見た目では区別がつかない）。

ローリングナックル

1段目が通常の判定で、2段目が中段判定の2段階技。くらくら値が高いので、相手の起き上がりに重ねて使うことが多い。

雷だぁー！キック

真横にかっとび、突然跳び蹴りをかます強烈な技。出も早く強いのだが、隙が異常に大きいのが玉にキズ。

かわし蹴り

上半身に一瞬無敵時間がある特殊技。しかしぶっとべ脚と全く区別がつかない。つまりリーチ等の問題で、あまり無敵の恩恵を受けられない、ということだ。狙う価値はある。

ハイジャンプ・三角飛び

C＋Dで専用ポーズをとり、その後レバーを上に入れると超大ジャンプをする。非常に利用価値が高い。三角飛びも、横方向への移動距離が凄いので、脱出、奇襲に役に立つぞ。しゃがみ歩きは、字のとおりの技。

RAI

青春わくわくファイヤー!!

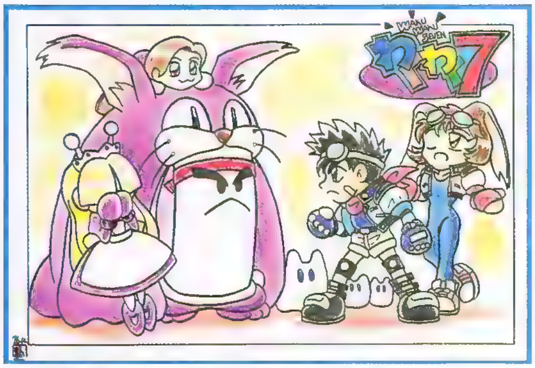
爆皇雷

勝っても負けても力の限り、
若さと気合と冒険心のカタマリ、
それが爆皇雷だっ！未知への挑戦と、
自分の限界との戦い、
少年の日々は毎日が大冒険ンンンン！

走りだせ！地平線の彼方を越えてゆけ！



➡（宮城県　あしたも陰気クンさん）
☆ブレイブ・フルバースト！最上級にシビレる切り札だぜ！



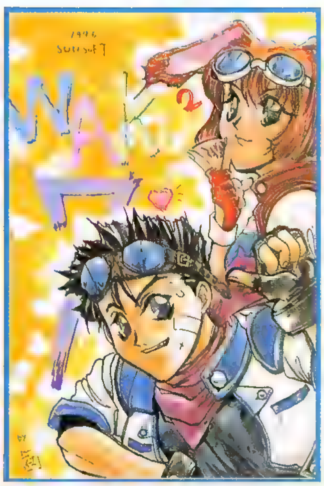
⬆（石川県　襲津彦君）
☆とりあえずヤル気でしょう。



➡（福岡県　風魔小太丸さん）
☆個性が光るぜ！7プラス1。

⬇（東京都　斉藤潤君）
☆オシの強さが勝負の決め手ってね！





⬆（大阪府　社・長君）
☆最近の中学生はあなどれないのネ。



⬅（東京都　虎沢礼樹君）
☆勢いだけなら圧勝ッ！

牧原アリーナ



アリーナカーニバル

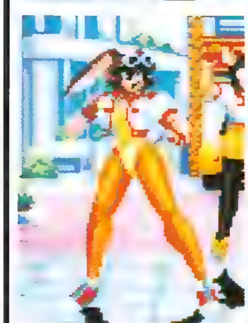
「いってきまーす」
ひとりの少女が今日も元気に学校へ登校する。
彼女の名前はアリーナ。
わくわくタウンに住む中学校二年生の普通の女の子らしい。
少しこざむい路地に強い日差しが差し始め、ポカポカと暖かい空気をつくっている。
彼女は胸いっぱいに朝の空気を吸い込むと「今日はいい天気ねえ」と、おもわず微笑み、
「こんな日はなんかのんびりしたいなー」と、さわやかな風に揺れる木々や、小鳥のさえずりを楽しんだ。

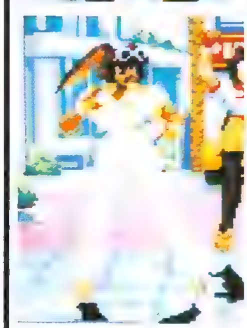


キンコンカーン

「いっけなーい！ちこくしちゃう！！」少しのんびりしすぎたようだ。大急ぎで走り出す。
運動は得意なほうだ。
角を曲がると校門が見える。そして生活指導の教師がいる。「おらおら〜ッ！！門をしめるぞ！！」
徐々に門がしまっていく。「うう、まにあうか〜？」しかし、まにあいそうにない。
「またあの先生だぁ〜　あの先生、自分の時計２分位進めてて、いつも始まりがはやいんだ〜もうう！！」
やりばのない怒りがあの教師に向けられたとき、大きな気の集まりをかんじる！
「こ、これは？！」
そして、力の放出とともに一気に自分が加速する！
今までに無い興奮！
まるで、お祭りのような……
その瞬間彼女は叫んでいた。
「アリーナカーニバル！！！」
一瞬にして校門をくぐり抜け、教師に対して猛スピードで拳をくりだす！
「うぐわうぐわ〜ッ！！」うめき声を上げ、地にたたきつけられる教師。
あっというまのできごとに、アリーナは、呆然と立ちすくむ。「あ、あたしったらなんてことを……」
しかし、教師の起き上がりは早く、「おらおら〜ッ！もっと力をつけないかんなあ！！」
と、あまりこたえていないようす。「おらおら〜ッはやく教室へいかんか〜ッ！」「は、はいいッ」
どうやら、遅刻はまぬがれたようだ……。

カラーバリエーション




WAKU WAKU SEVEN
ARINA



OPムービー













登場しーん1







登場しーん2





負け



やられ



ドロー



・女の子が　あぶない！　今いくわよ！（まるるん）
・もぅ署長さん！　平和だからって　ヘンな騒動をおこさないで！（ポリタンクZ）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの勝ちセリフ
・まったくもぅ　バカなんだから　すこしは頭をつかいなさい　ての（ライ）
・ニセモノは　ニセモノらしく　きえなさい！（アリーナ）
・美形でも　プッツン　してるのは　こまっちゃうわ（スラッシュ）
・ちょっとぉ！　こんなところで　ねてると　カゼひくわよ！（ダンディJ）
・おばけじゃなくて　ロボットなの？　ごめんね！（ティセ）
・さあ！　女の子をおいて　森へ帰りなさい！（まるるん）
・へんなもの　つくらないで　もっと　ほかのことに　税金をつかって　ほしいわね！（ポリタンクZ）



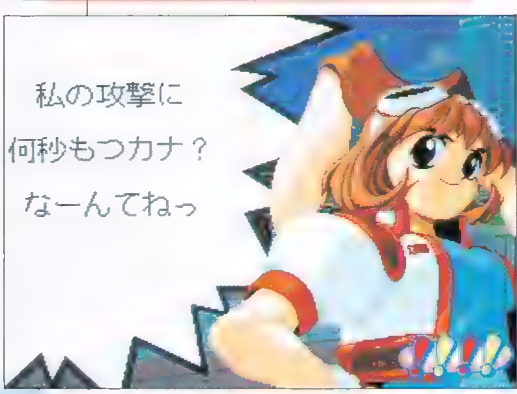
ARINA



ボイスリスト

ハイッ	投げられ受け身
	壁受け身
4人おしゃべり	CPU登場
イエーイ	勝利A
やったぁ	勝利B
ハァハァハァ	敗北A
スーパーアリーナ	スーパーモード発動
だれかしら？	乱入された時
ぅんっ	ダメージ（弱）1
	敗北B
はっ	ダメージ（弱）2
はうっ	ダメージ（中）2
きゃぁ	ダメージ（強）1
やったわね	立ち直りダメージ
うきゃ	足払いダメージ
はえはえー	くらくらダメージ
こほっ	毒毒ダメージ
あちっ	燃え燃えダメージ
えいっ	立ちパンチ
はぁっ	立ちキック
うりゃ	しゃがみキック
いやぁっ	垂ジャンプパンチ2
えへーん	垂ジャンプキック1
なんの	起き上がり攻撃
おまけよ	追い打ち攻撃
アリーナスペシャル	アリーナスペシャル
あらやだ	投げ
とう	わくわく投げ、壁キック
	登場、ジャンプ踏切
	立ちキック1
ちゅう　だーん	中段攻撃
アリーナビーム	アリーナビーム発射
今だ	アリーナクラッシュ
アリーナクラッシュ	アリーナクラッシュ
いくわよ	アリーナトルネード
アリーナトルネード	アリーナトルネード
どうだ	アリーナトルネード
	アリーナビームWP発射
	アリーナクラッシュ
アリーナカーニバル	アリーナカーニバル特攻
フェスティバル	アリーナカーニバル上昇

セリフ集



●対戦乱入者に対するリアクション
・女だからって　あまくみちゃ　だめよーん！

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・オーケイッ！　つぎは　まけないからね！

●ボスステージ前デモでのセリフ
・えへヘッ　わくわくボール　そろっちゃった

●対戦乱入時のセリフ（4段階。プレイヤーが選択）
・0:どんもー! アリーナでーす！　やさしくしてね
・1:まいどー！　たのしく　やろうネ！
・2:ヘッタねェ　私がレッスン　してあげる！
・3:私の攻撃に　何秒もつカナ？　なーんてねっ

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:もうすこし　だったのに　おしかったわね
・1:キャハハハ！　あ、わらって　ゴメンね！
・2:えー？！　もうおしまい？　へっぽぉーい
・3:あーあー　なんか　シラケちゃった

●CPU各キャラに対する勝ちセリフ
・あらら　やりすぎちゃった　みたい　ゴメンネ
ライ（ライ）
・あんたの方が　ニセモノ　じゃないのよ！　なにいってんの！（アリーナ）
・あなたこそ　こんなところで　なにしてんの？ひょっとして　ホームレスゥ？（スラッシュ）
・あいにく今日は学校おやすみなのよーん！（ティセ）
・おじょうちゃん　ペットの　しつけは　しっかりね（まるるん）
・署長さんも　そんなのに　たよってないで　体きたえたら？（ポリタンクZ）
・なかないの！おとこでしょ！たぶん（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するCPUアリーナの登場セリフ
・ライ　またちょっかい　だしにきたの？（ライ）
・でたわね！　私の　ニセモノ！（アリーナ）
・あら　カッコイイ人　でも　なんか　ヤバそうね！（スラッシュ）
・こっちへ　こないでよ！　キタナイ　おじさん！（ダンディ）
・ひぇー！　ういてる？　お、おばけ？（ティセ）

MAKIHARA ARINA

牧原 アリーナ



技表の見方

スコアは１発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので、「25」の攻撃４回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）

アリーナビーム

出かかり



↓↘→ AorB／A+B

ボタン押しっぱなしにより溜めて、攻撃力や発射タイミングを変えられる飛び道具。小と大で撃つ方向を選べるのもポイント。使い勝手がよく、それなりに砲台になって撃つことも可能だ。ただし相手が突進技を出すと、それに合わせて打ち消されてしまうので、注意が必要となる。

ワクワクパワー版は溜めも撃ちわけもできないが、くらくら値が90と非常に高いので重宝するぞ。

溜め１ 溜め２ 溜め３ 溜め４

小 / 大



わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
溜め１	100/200	28	4/5	1	5	—	—	上	—
溜め２	200	32	5	1	5	—	—	上	—
溜め３	200/300	9	6/5	3	5	—	—	上	空中ダウン
溜め４	200/300	8	7/5	5	5	—	—	上	ダウン
WP	300	48	90	1	5	—	—	上	ラブラブ

注釈：得点で「100/200」というのは、一番はじめの絵が100点でそれ以降が200点という意味です。

必殺技

必殺技

空中アリーナビーム

出かかり



空中で⬇⬊➡ AorB／A+B

空中版のアリーナビームもボタンを押しっぱなしにすることにより、溜めることができる。大だと撃つ方向が斜めになっている点に注意しよう。

ワクワクパワーを使用するとこちらでも気絶値の高いハート型のアリーナビームを撃てるが、真横に飛んでしまうので当てにくい。完全に狙い撃ちできるときに使っていくとよい。

溜め 1 / 溜め 2 / 溜め 3 / 溜め 4

小 / 大



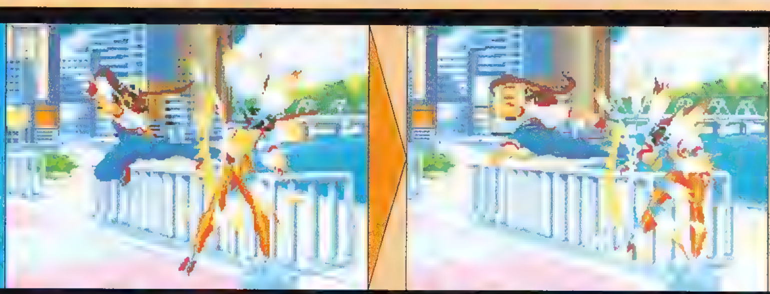
わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	わくわくゲージ増加量 ガード	わくわくゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
溜め 1	100/200	28	4/5	1	5	—	—	上	—
溜め 2	200	32	5	1	5	—	—	上	—
溜め 3	200/300	9	6/5	3	5	—	—	上	空中ダウン
溜め 4	200/300	8	7/5	5	5	—	—	上	ダウン
WP	300	48	90	1	5	—	—	上	ラブラブ

アリーナトルネード

ノーマル



⬇⬋⬅ CorD／C+D
（ボタン連打で最高8回まで攻撃継続可能）

まわしげりで突進していく技。ボタンを連打することにより最高8ヒットまでする。ガードされると隙があるのは当然として、ヒットしても8ヒットまで連打で伸ばし、最後の段を相手にヒットさせダウンさせないと反撃されてしまう。使うにはそれなりに覚悟が必要な技だ。ワクワクゲージを使えば問題ないぞ。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小・移動→FINISH	300+300	7+8	5+0	7+1	5+0	1.2+1.3	2.3+2.7	上	—・ぶっとばし
大・移動→FINISH	300+300	7+8	5+0	7+1	5+0	1.2+1.3	2.3+2.7	上	—・ぶっとばし
WP・移動→FINISH	300+500	12+14	0	7+1	5+0	0.5+0.6	1+1.2	上	—・ぶっとばし

アリーナクラッシュ

ノーマル



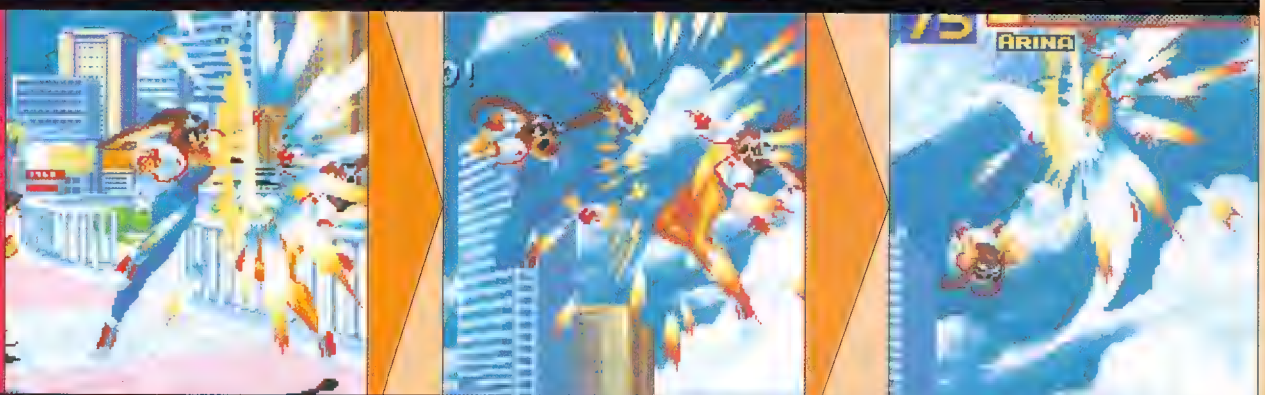
➡⬇⬊ AorB／A+B
（上昇中ボタン連打で攻撃継続可能）

出がかり無敵の対空技。ボタンを連打することによりヒット数が伸びる。対空や割り込み技としてなくてはならない技だ。

アリーナクラッシュは空中の相手にも多段ヒットするので、空中追い打ち技としても大活躍するぞ。

ワクワクパワー版は、アリーナトルネードと違って、連打しないとヒット数を伸ばすことができない。気合いを入れて連打しよう。

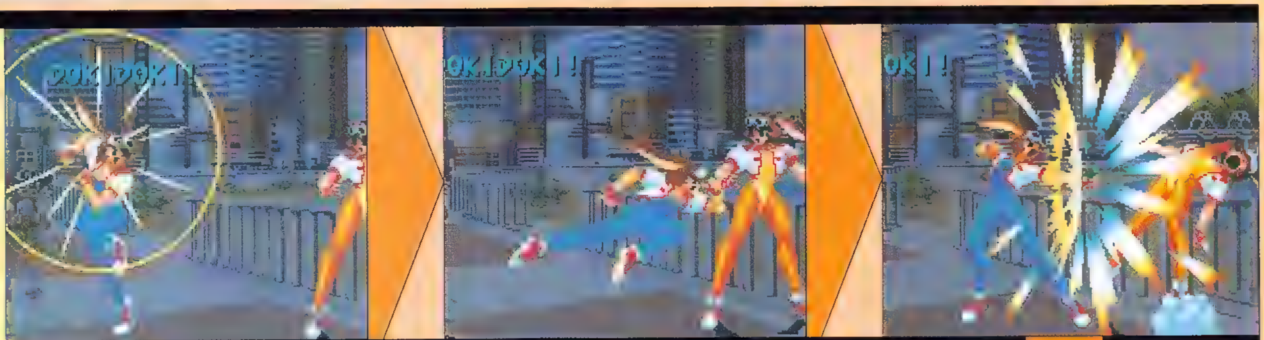
わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小・踏切、上昇→頂点1→頂点2～4→頂点5	300+300+300+300	14+12+10+21	0	2+1+3+1	5+0+0+0	2.3+2+1.7+3.5	4.7+4+3.3+7	上	ダウン・ダウン・ダウン・ダウン
大・踏切、上昇→頂点1→頂点2～4→頂点5	400+300+300+300	15+21+10+21	0	2+1+3+1	5+0+0+0	2.5+3.5+1.7+3.5	5+7+3.3+7	上	ダウン・ダウン・ダウン・ダウン
WP・踏切、上昇→頂点1→頂点2～4→頂点5	300+500+300+300	16+16+10+21	0	5+1+3+1	5+0+0+0	0.7+0.7+1.7+3.5	1.3+1.3+3.3+7	上	ダウン・ダウン・ダウン・ダウン

ドキドキアタック

アリーナカーニバル





➡⬅↙⬇↘➡ C+D

目にも止まらぬスピードで突進し、相手をタコ殴りにする技。発生が非常に早く、近間で使えば、こちらが光ったのを見てから相手がガードしても間に合わない。もちろんキャンセルから使えばバッチリ連続技として使えるぞ。

ただしこのアリーナカーニバル、空中の相手に使うと1ヒットで相手を離してしまう。対空には使えないので注意が必要だ。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
突進→乱舞中→蹴り上げ→上昇→頂点	0+300+300+300+300	0+7+15+7+7	0	1+8+1+6+1	5+0+0+0+0	0+0.3+0.6+0.3+0.3	0+0.6+1.3+0.6+0.6	上	―・―・ダウン・ダウン・叩きつけ

ハラハラアタック

アリーナスペシャル





⬇⬇ A+BorC+D

入力すると「いくわよ！アリーナスペシャル」と宣言しながらアリーナの体が燃え出す。その時にレバーを入れておくことにより、任意の方向に突進することができる。ただし、射程は有限なので、間合いは把握しておこう。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
レバー入れ・1	500	51	0	4	6	―	4.3	防御不可	燃え燃え、ダウン
レバー入れ・2	500	38	0	―	―	―	3.2	防御不可	燃え燃え、ダウン
ニュートラル・1	500	38	0	1	―	―	―	防御不可	燃え燃え、ダウン
ニュートラル・2	500	25	0	―	―	―	―	防御不可	燃え燃え、ダウン

立ち攻撃　しゃがみ攻撃　ジャンプ攻撃

アリーナナックル　A



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	14	10	1	2	2.3	4.7	上	—

アリーナローパンチ　A



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	13	5	1	2	2.1	4.3	下	—

アリーナエリアルアッパー　A



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	14	5	1	2	2.3	4.7	中	—

アリーナストレート　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200+200	14+35	15+10	2	3	2.3+5.8	4.7+11.7	上・上	—

アリーナアッパー　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	32	15	1	3	5.3	10.7	上	

アリーナエリアルドロップ　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	35	10	1	3	5.8	11.7	中	—

●基本技解説

アリーナの基本技は、リーチの短い技が多い。しかし連打がきいたり、他の通常技にキャンセルでつながったりと、つなぎの性能は高い。アリーナの技は1つ1つの技、というよりはいくつかの技を組み合わせて、1かたまりの技として認識しておいたほうがよい面をもつ。とはいえ、それも個々の技を理解しておかないと話にならないので、ポイントになる技をチェックしておこう。小パンチから見ていくことにする。

小パンチ系でおさえておきたいのは、アリーナナックル（立ちA）とアリーナローパンチ（しゃがみA）だ。立ちAは相手にしゃがまれると当たらないが、連続技につなげやすい。しゃがみAは立ちガード不能（下段技）でリーチもそれなりに長く、キャンセルもかけられる。アリーナの防御面での要となる技である。

大パンチではアリーナストレート（立ちB）の存在が大きい。この技は立ちA同様、立ちガード可能だが、より下方向に判定が存在するため頼りがいがある。2段目にキャンセルをかけることも可能で、大ダメージを狙うときになくてはならない技である。

小キックはアリーナプレス（ジャンプC）が使いやすい。それほど判定は強くないが、技が出っぱなしなので、ここぞというときに役に立ってくれたりする。

大キックはアリーナキック（立ちD）がポイントだ。判定の強さは並みじゃないぞ。

アリーナハイキック　C



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	17	5	1	2	2.8	5.7	上	—

アリーナローキック　C



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	16	5	1	2	2.6	5.3	下	—

アリーナプレス　C



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100+100	17+17	5+5	2	2	2.8+2.8	5.7+5.7	中・中	空中ダウン・ダウン

アリーナキック　D



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	28	20	1	3	4.6	9.3	上	—

アリーナスウィープ　D



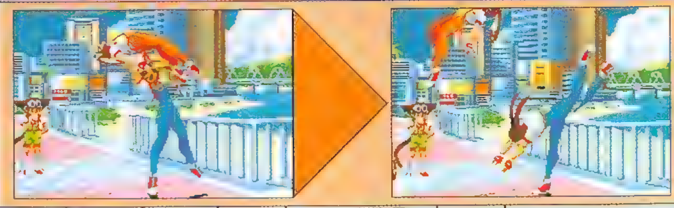
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	38	0	1	3	6.3	12.7	下	足払い

アリーナエリアルキック　D



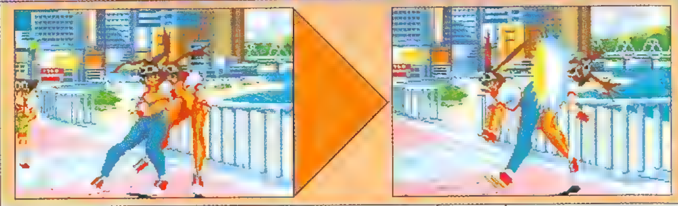
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	42	10	1	3	6.9	14	中	—

バックスロー | 投げ | 敵の近くで →or←B



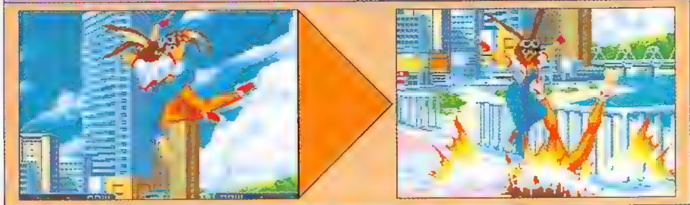
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	49	0	—	—	—	16.3	—	—

ヒップスプリンガー | 投げ | 敵の近くで →or←D



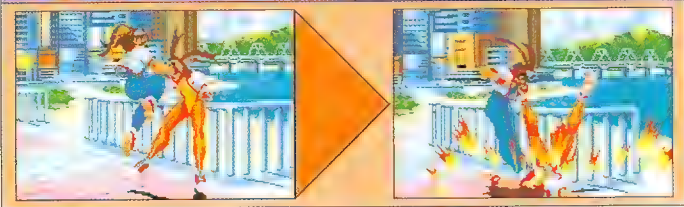
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	49	0	—	—	—	16.3	—	—

アリーナタンブル | 空中投げ | 空中敵の近くで↑以外 B



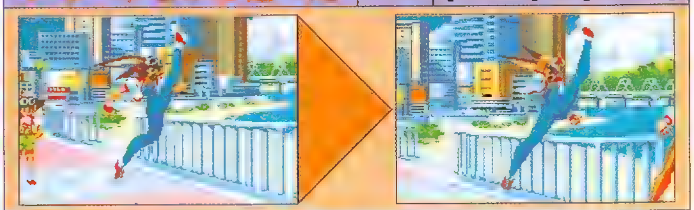
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	49	0	—	—	—	16.3	—	—

フェイスクラッシャー | わくわく投げ | 敵の近くで →↘↓↙←D



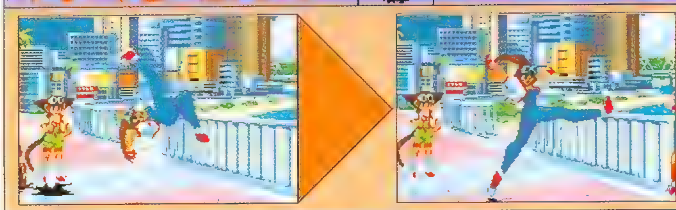
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	63	0	—	—	—	21	—	—

アリーナちゅうだーん | 中段 | (AorB)+(CorD)



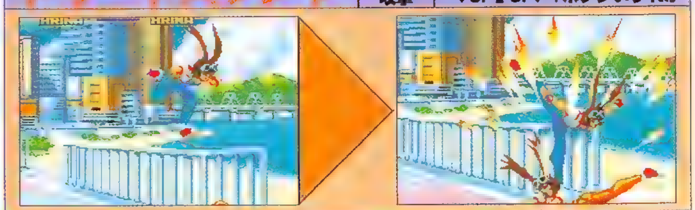
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	35	10	2	4	5.8	11.7	中	—

アリーナヒールアッパー | 起き上がり攻撃 | 起き上がり時 ↖or↑or↗



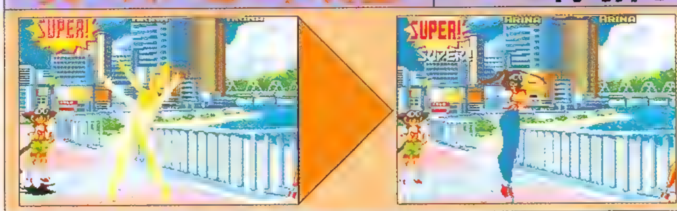
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	35	10	3	4	5.8	11.7	中	ダウン

アリーナスタンプ | 追い討ち攻撃 | 相手ダウン中 ↖or↑or↗+ボタンいずれか



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	42	0	1	4	6.9	14	上	踏みつけ

スーパーモード発動 | ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	50	50	1	—	—	—	上	ダウン

●特殊技解説

アリーナの投げはもし失敗して打撃になっても、いずれも大した問題はないので多用していくことができる。自動2択っぽく使うことも可能なので重宝するぞ。またアリーナタングルを失敗したときは、下降中さらに連続ジャンプ大パンチが出せる。読みが外れたときなどに必須の知識といえよう。

あとの技は個々にみていこう。

アリーナちゅうだーん

ある意味アリーナを代表する技。この技を使いたくてアリーナを選んだ人もいるはず。しゃがみガードを崩す目的で使われるが、相手のジャンプなどにもヒットする優れもの。多用できないのは残念だが、それでも使っていきたい技である。

アリーナヒールアッパー

たいていは1ヒットだが、状況によれば3ヒットすることもある。起き上がり技としては、無敵中に攻撃判定が発生しないのでつぶされることもあり、絶対的な信用を置けるほどではない。ただしガードされてもほぼ反撃を受けない点はおいしい。もちろんしゃがみガード不可攻撃である。

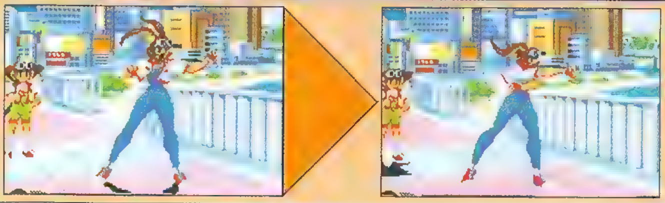
アリーナスタンプ

「おまけよ」のボイスが非常にアリーナらしく、無視できない技。連続技に組み込んで使っていきたいところ。はずすととんでもない目にあうので注意が必要だ。

スーパーモード発動

全キャラ中最強のスーパーモード発動。尋常ではない発生の早さと無敵&攻撃判定の持続の長さは、他の追随を許さない。アリーナはスーパーモード発動特有のくらくら値（気絶値）の高さをいかんなく発揮できるため、アリーナにとってはなくてはならない技といえる。ただしガードされると隙だらけなので、ガードキャンセルで使うのがベストな使い方だ。

連続パンチ　立ち小パンチ中 A



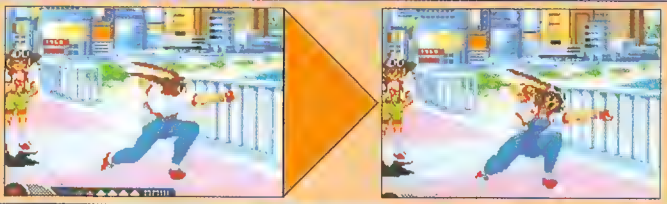
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	14	10	1	2	2.3	4.7	上	―

2段キック　立ち大キック中 D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	14	10	1	3	2.3	4.7	上	ぶっとばし

連続しゃがみ小パンチ　しゃがみ小パンチ中 A



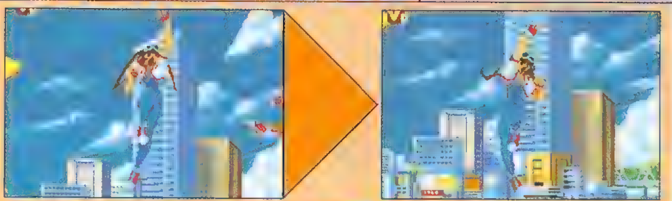
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	13	5	1	2	2.1	4.3	上	―

連続しゃがみ大パンチ　しゃがみ大パンチ中 B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	16	10	1	3	2.6	5.3	上	ダウン

連続ジャンプ小パンチ　ジャンプ小パンチ中 A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	14	5	1	2	2.3	4.7	中	―

連続ジャンプ大パンチ　ジャンプ大パンチ中 B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	35	10	1	3	5.8	11.7	中	叩きつけ

へへ～ん　ジャンプ小キック中 C



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	17+17	5+5	2	2	2.8+2.8	5.7+5.7	中・中	空中ダウン・ダウン

連続パンチ
　アリーナの脅威的なゲージ溜め能力そのものともいうべき技。立ってAを連打しているだけで、マシンガンのように立ちAと連続パンチが出て、一気にゲージが溜まっていく。
　相手をダウンさせたら、この技でなりふりかまわずゲージを溜めるのも、充分に戦法になりえるほどだ。

2段キック
　相手をふっとばす技。連続技の締めとして使用する。多段で入れていればここから追い討ちも狙える。ただし受け身をとられる場合もあるので注意が必要だ。

連続しゃがみ小パンチ
　しゃがみAを2HITさせようと連打すると、自然と出る技。あまり意識されず使われているが、キャンセルできないので、さらにAを押してしゃがみAに戻したいところだ。

連続しゃがみ大パンチ
　非常にすかりやすい技。当てることのほうが難しいため、あまり使われない。

連続ジャンプ小パンチ
　これも当てるのが難しい技。一応上方向に向いているので対空にならないわけではないが、相手がほぼ真上にいないと当たらない。

連続ジャンプ大パンチ
　ジャンプ大パンチを昇りで空振ったときのフォローとして重宝する。ジャンプ大パンチが2回出せると考えても良いため、常用できる技だ。

へへ～ん
　ジャンプ小キックのHIT数を増やす技だと思って良い。へへ～んをいきなり出してしまわず、ジャンプ小キックのヒット後出していくと良い。まぁボイスの好きな人はバックジャンプで多用したりしてもいいかもしれないが。

ARINA

[illegible]てワイマン

牧原アリーナ

ドリーミングなオトメにして鋼の
コブシを持つ少女、牧原アリーナ14歳、
ただ今挑戦者＆ステディ募集中！

➡（神奈川県　灯居竜人さん）
☆あの頭…形状どーなってんのか迷うー？



➡（瀬田　ちぇろきいさん）
☆圧勝、予約しちゃおっかなー



➡（京都府　AZY君）
☆大人になりたくないけど、コドモじゃないの。



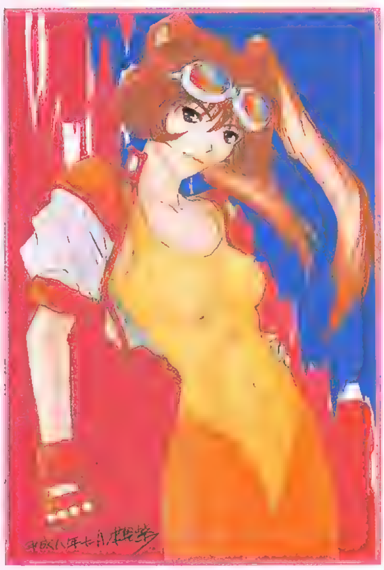


⬆（大阪府　伊礼信君）
☆まずは元気。全てはそれから！



➡（東京都　白玉ぜんざいさん）
☆スマイル×100！
笑顔はラッキー運ぶよ。

➡（青森県　津軽柴さん）
☆ちょっちアダルっ。お姉さん仕様ね。



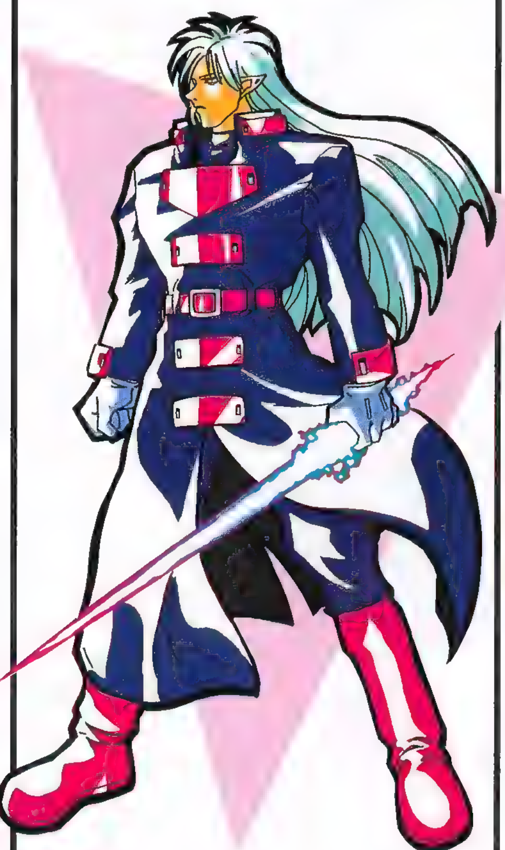
わくわくざかりの お・と・し・ご・ろ♥

スラッシュ



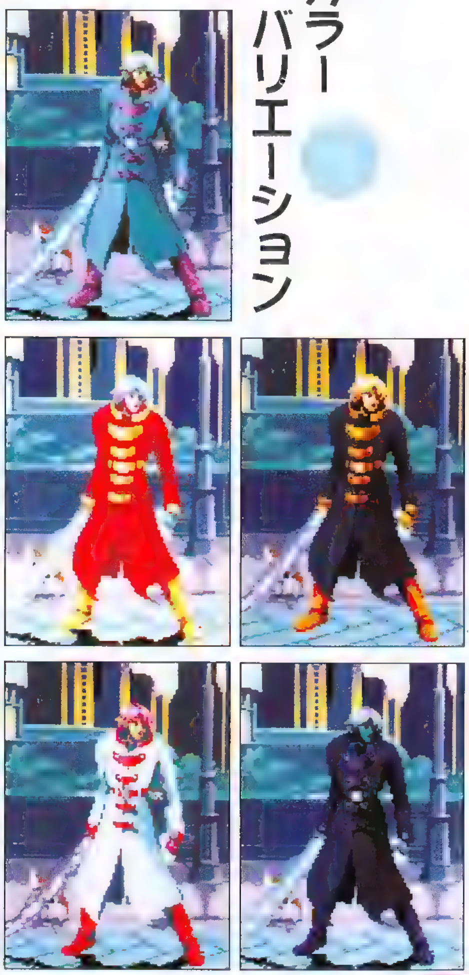
ツイてない日

「ふぎゃっ」
公園で暇をつぶしていたスラッシュの目の前になにか小さい物が降ってきた。
「あっ　いつぞやの妖精じゃないか　ん？」
見ると何か妙な物が取り付いている。
「おい妖精　そのブサイクなしょい物はどうした」
地面にぶつけた顔を押さえながら妖精が話しはじめた。
「スラッシュ様　それが———。」
どうやら背中の妖怪に取り付かれてから、運、がないらしく今も鳥とぶつかって落ちてきたと言う。
「お友だちと剥がそうとしたんですけど……」
「よし、　満更、運がないというわけでもないぞ、私の前に落ちてきたのだからな、今取ってやるぞ」
ということで、次元刀で妖怪を斬るために公園の雑木林の中へ入っていく、人気の無い雑木林の中でスラッシュが右手に力を込めると、青白く光る物が伸び刀の形になる次元刀だ。
「では　いくぞ」
「…………」いくらなんでもやっぱり怖い、



「はぁぁぁぁぁぁぁぁぁあっ
ふんっふんっふんっふんっふんっふんっ…………！！」
気合い声と共に凄じい速さで次元刀が振られる、その軌跡は弧を描きスラッシュを包む、瞬間、妖怪はサイの目に斬られ四散する。
「スラッシュ様　ありがとう」
「うむ　ブサイクな妖怪にはきをつけるんだぞ」
「どあっ」
倒れ方も豪快にスラッシュは石に躓いた、しょっていた雑嚢の中の放浪セットもぶちまけ天ぷら鍋がころがっていく、
「どうも最近　運、が悪い………」
（この前食べた天丼のエビ天は衣エビだったし）
（その前は出汁が砂糖水のようだった………
（エビを揚げようとしたら胡麻油を切らしていたのを忘れていたし）
「ああっ！！」
遠くのほうに自分の天ぷら鍋が転がっていくのが見える。
「私の天ぷら鍋がっ」
見ているうちに天ぷら鍋はアイスクリーム屋台の近くに裏返しに止まる、ほっとした、が、　ほっとしたのもつかの間、そこに蕎麦屋の出前が乗り上げて転倒、その勢いで押されたアイスクリーム屋台がポップコーンの屋台につっこみ、屋台でポップコーンを買っていたダサイペアルックのカップルを驚かせ持っていたポップコーンの容器が空を舞う、そこに通りかかったベビーカーを押したおくさんに見事かぶさり、驚いたおくさんはベビーカーを勢いよく押してしまう、ベビーカーは道路へ飛び出し車は急ブレーキを踏み込み次々と玉突き衝突見る間に大事故になってしまった。
「……………」
スラッシュは、なんでもないふりをして天ぷら鍋を拾い、その場を去った。
「やはり変だ、いくらなんでも運がなさすぎる」
雑嚢をガチャガチャ鳴らしながら考える、
「むむっ」
ふと自分の肩ごしに小さな妖気を感じて目をやると、はたしてそこには、以前妖精から取ってやったブサイクな妖怪がいるでわないかっ、あのとき四散した妖怪は一片だけ生き残り、ヒトデのように再生して———。
スラッシュは、驚愕し、動揺し、激怒し、錯乱し、自己崩壊—————………、手が震えだした。
魔物ハンターで食っている自分が一週間も気付かないとは…………、
スラッシュはそれをつかみほうり投げ、ブツブツ呟きだした、
「ダァァァクネス　ウィンドゥゥゥゥゥゥッ！！！！！！！！」
凄じい刃風と共に、スラッシュの前の５０Ｍの地面が捲れ上がり妖怪は消し飛んだ…………。
「ふっ　私としたことが　人間界の軟弱さになじんでしまったようだ………」
はたっ、と、我に帰ると自分の周りに黒山の人だかりができていた………
これはやばい、っと思ったスラッシュはテレポートでその場を素早く去った。
「スラッシュ様ぁぁ」
妖精の声を聞きスラッシュは思わず逃げた、
「あいつらに声をかけられた日にゃ　ろくなことがない」
しまいっ！

カラーバリエーション



WAKU WAKU SEVEN
SLASH



OPムービー



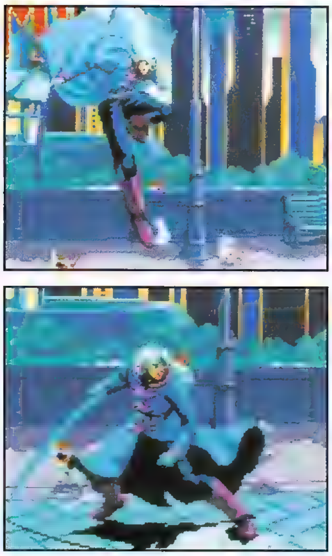




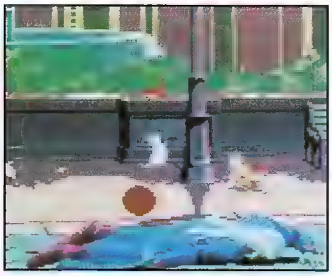
登場しーん1



登場しーん2



負け



ドロー



やられ



・キミは　人ではないな　なにものだ？（ティセ）
・こづれか　魔物とはいえやりにくいな（まるるん）
・わるくない　おもちゃだ　あそばせて　もらうよ（ポリタンクZ）

●プレイヤー各キャラに対するCPUスラッシュの勝ちセリフ

・ただの子供だったか　すまないことをした（ライ）
・女性を切るのは　しゅみでは　ないのだが　すまない（アリーナ）
・そうら　サイコロなみに　切りきざんで　やる（スラッシュ）
・何人たばに　なろうとも　オレの　次元刀は　無敵だ（ダンディJ）
・来世は人として　うまれて　これたら　いいだろうね（ティセ）
・こどもが大切　ならば　ここには　こないほうがいい（まるるん）
・また　つまらない物を　切って　しまった（ポリタンクZ）





ボイスリスト

ハッ	投げられ受け身
	壁受け身
	壁キック
	起き上がり
フン	登場
フッ	勝利A
フン、よくしゃべる奴だ	勝利B
くぅ	敗北A
	叩きつけダメージ
	ぶっとびダメージ
	ぶっとび後の着壁ダメージ
ブァーァァァ	敗北B
マックス	スーパーモード発動
あっ	ダメージ（弱）2
くあ	ダメージ（中）1
うぐ	ダメージ（中）2
どぅあー	ダメージ（強）2
ぐは	追い打ちダメージ
んどぅあ	足払いダメージ
んふっ（んふっ）（咳）	毒毒ダメージ
ふんっ	立ちパンチ1
ハッ	立ちパンチ1　＊1
シェ	立ちパンチ2　＊1
ヒョウッ	立ちキック2　＊1
タア	立ちキック2　＊1
トォゥ	立ちキック2　＊1
	追い打ち
月光に導かれしあまたの光よ今、ひとたび我に力を……	ダークネスウィンド
スラッシュコレダー	わくわく投げ

＊1）　下記流用
しゃがみパンチ1・2
しゃがみキック1・2
垂ジャンプパンチ1・2
垂ジャンプキック1・2
斜ジャンプパンチ1・2
斜ジャンプキック1・2

セリフ集



●対戦乱入者に対するリアクション
・ゆうがな　ひとときを　あなたに

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・すまない　かんしゃする

●ボスステージ前デモでのセリフ
・感じる　ここか！

●対戦乱入時のセリフ（4段階。プレイヤーが選択）
・0:オレと　たいせんして　くれるかな　ポッ
・1:なかなかやるね　ひとつ　てあわせをねがおう
・2:うなれ　わが剣！　わが魂！
・3:つねに真剣　それが　ほんとうの　闘い

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:ハァッ　ハァッ　こんなに　てこずるとは
・1:フッ　たのしかったよ
・2:もっとワザを　みがくといい。オレはいつでもここにいる
・3:ブザマな　はやく　きえるがいい

●CPU各キャラに対する勝ちセリフ
・ゆるしてくれ　こどもよ　キミでは　強大な魔にうちかつことは　できない（ライ）
・そう　今の世界はとても危険なんだよ（アリーナ）
・おれはこの世に　ひとりで充分。（スラッシュ）
・これは失礼　でも　木刀にしては　キレイだと思わないかい？（ティセ）
・オレは　きこりではない　森を傷つけるつもりはない。（まるるん）
・キミのその　機械の方が　よほど危険だと　おもうけどな（ポリタンクZ）
・なんか切りたくなるスタイルだね（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの登場セリフ
・こどもがひとりで夜あるきとはあやしいな（ライ）
・こんなところに　女性がひとりで　くるものではない　はやく帰れ（アリーナ）
・おまえも　悪の心に　そまるがいい（スラッシュ）
・フッ　オレに勝負を　いどむつもりか　いいだろう！（ダンディJ）

SLASH

スラッシュ

技表の見方

スコアは１発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので「25」の攻撃４回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）



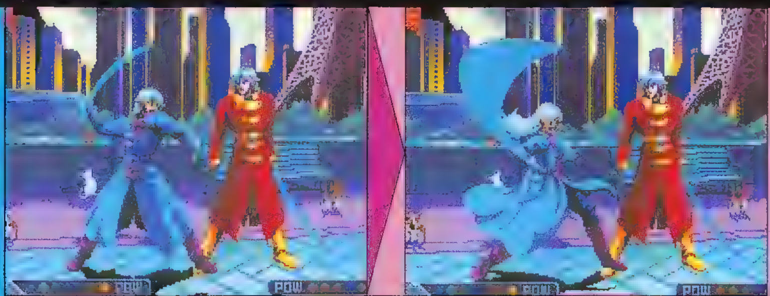
スラッシュダイナミック

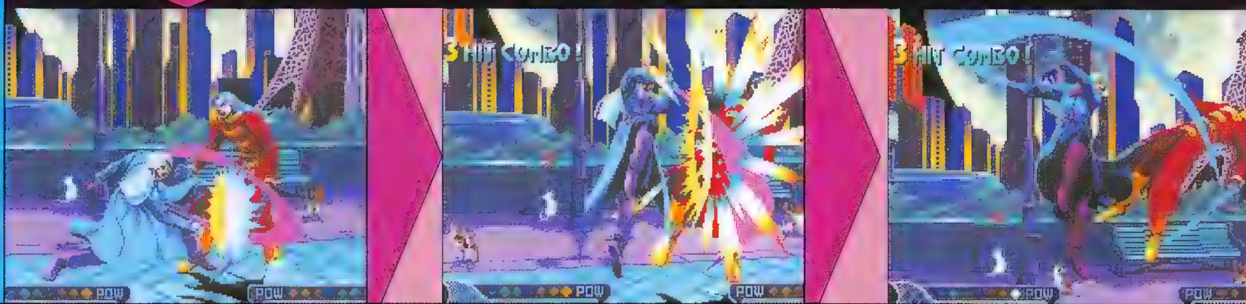
➡⬇↘ AorB／A+B

低い姿勢から思い切り斬り上げる、名前のとおりダイナミックな技だ。しかしその性能はあまり良いとは言えず、残念ながら趣味の技と化している。

見てくれはいかにも対空技といった感じだが、無敵がないに等しいので、対空に使うのは危険。出が遅めなので空中コンボにも使えず、連続技としてもスラッシュバリヤーやダークネスラッシュに一歩ひけをとる。格好はいいのに…。

ノーマル





わくわくパワー





	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小・踏切１→踏切２→上昇	400+400+400	24+24+24	5+5+5	1+1+1	5+0+0	4+4+4	8+8+8	上	ー・ダウン・ダウン
大・踏切１→踏切２→上昇	400+400+400	20+20+20	5+5+5	1+1+2	5+0+0	3.3+3.3+3.3	6.7+6.7+6.7	上	ー・ダウン・ダウン
WP・踏切１→踏切２→上昇	400+400+400	21+21+21	5+5+5	1+1+4	5+0+0	0.9+0.9+0.9	1.8+1.8+1.8	上	ー・ダウン・ダウン

必殺技

必殺技

スラッシュショット

ノーマル



⬇⬊➡ AorB／A+B

刀を中段に構えると同時に、前方へ霊球（？）を発生させる。この時、構えた刀と霊球のどちらにも攻撃判定があり、刀はダウン、霊球は空中ダウン（空中ガード可）の属性になっている。大の刀部分は威力が高いぞ。

WP版は技がガラッと変わり、霊柱を前方に連続で発生させる。WPのわりには威力がないものの、攻撃範囲が圧倒的に広く、体勢を立て直したい場面では重宝する。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小	200	24	5	1	5	4	8	上	ダウン
小・エフェクト	200	12	10	3	—	—	—	上	空中ダウン
大	200	81	5	1	5	13.4	27	上	ダウン
大・エフェクト	200	10	10	4	—	—	—	上	空中ダウン
WP	200	9	5	1	5	0.4	0.8	上	空中ダウン
WP・エフェクト1	200	8	5	5	—	—	—	上	空中ダウン
WP・エフェクト2	300	8	10	1	—	—	—	上	ダウン

必殺技

スラッシュバリヤー

ノーマル



⬇⬋⬅ AorB／A+B

小は2回、大は4回、WPは10回連続で斬りつける技。技の出が早く威力も高いので、ちょっとした隙に割り込んで大ダメージを与えられる。ただし、ガードされた時の隙は大きい。

この技は当たった時の反動がないので、相手が地上にいれば先端がカスった程度でも全部ヒットしやすい。逆に、空中でヒットした時は小のほうが高威力だ。

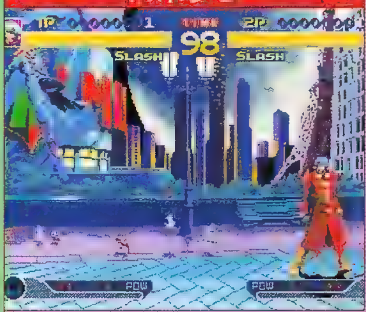
わくわくパワー



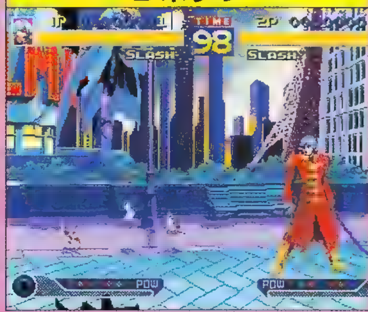
	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小	300	36	1	1	5	6	12	上	空中ダウン
小・FINISH	300	36	1	1	—	6	12	上	ダウン
大	300	20	3	5	5	3.3	6.7	上	空中ダウン
大・FINISH	400	20	1	1	—	3.3	6.7	上	ダウン
WP	400	12	5	9	5	0.5	1	上	空中ダウン
WP・FINISH	400	20	5	1	—	0.8	1.7	上	ダウン

スラッシュテレポート

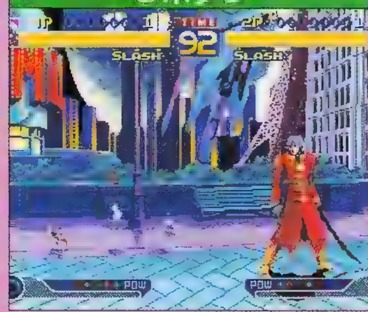
Aボタン



Bボタン



Cボタン

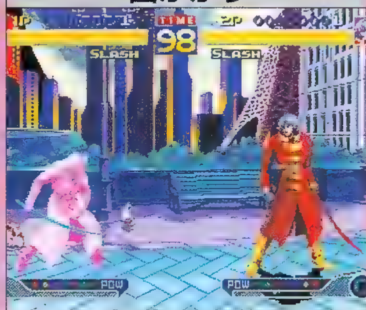


←↓↙ ボタンどれか

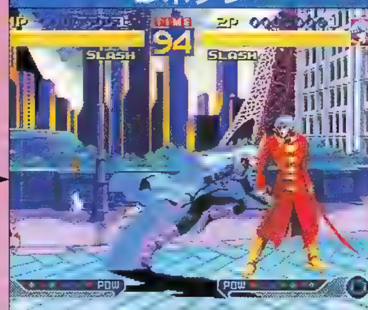
空間を任意の位置へ瞬間移動する、スラッシュを象徴する技。基本性能が高いので、うまく使えれば撹乱技として非常に役立つはず。

この技は地上版と空中版があり、出現位置は自分から相対的に見たポイントになる。また、WP版は存在しない。出現位置とボタンの関係は、それぞれ写真の位置に対応しているので、感覚的でもいいから覚えておこう。

出かかり



Dボタン



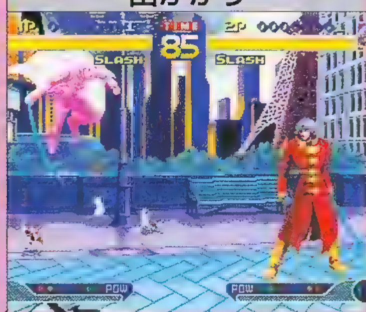
空中スラッシュテレポート

空中で←↓↙ ボタンどれか

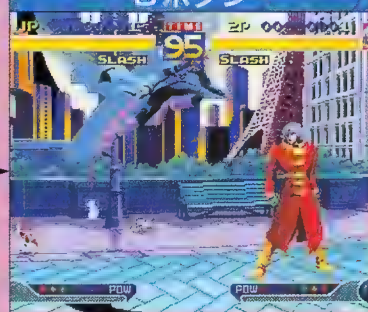
空中でもテレポートを出すことができ、出現位置は地上版の上下対称になっている。主に使っていくのはBかCで、ジャンプ直後に昇りで出すのが有効。

地上版・空中版とも、テレポート先が空中だった場合は基本的に着地するまで動けないが、空中ガードのみ可能になっている。この特性をいかすと、ガード後（もしくはガードポーズのみとった後）ジャンプ技を出したり、再びテレポートで移動することもできるぞ。

出かかり



Dボタン



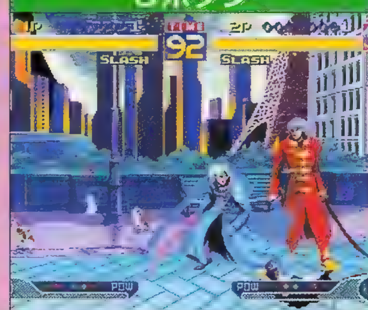
Aボタン



Bボタン



Cボタン



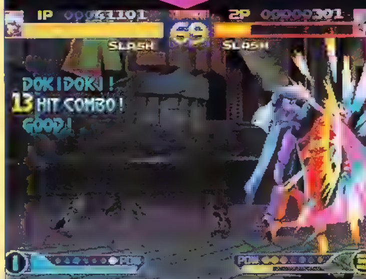
ドキドキアタック

ダークネスラッシュ











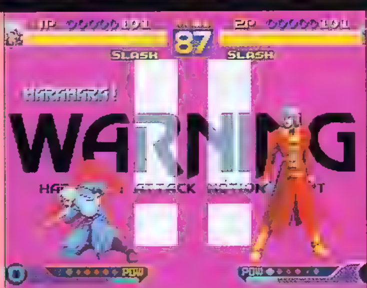
➡⬅↙⬇↘➡ C+D

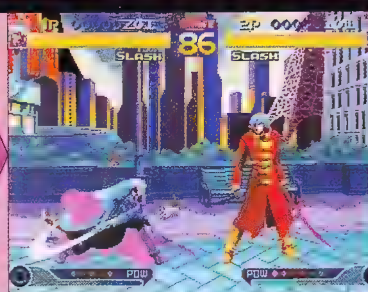
いわゆる乱舞技、移動力はないが技の出そのものは早く、密着していれば攻撃が重なっていても一方的に勝てる。ダメージが高く追い打ちも狙えるので、返し技としては相当優秀だ。ガードされても乱舞までは出し続けてくれる。ただ、これは地上できちんとヒットした場合の話。空中で1発目が当たるとすぐに技をやめてしまい、ダメージが入らない（しかも反撃される）。

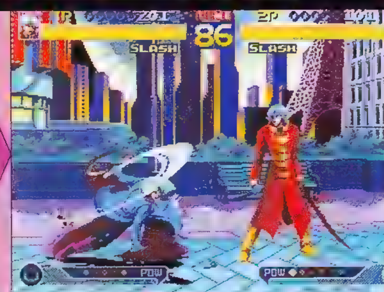
	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
突進	0	0	0	1	5	0	0	上	—
乱舞中	400	10	5	10	—	0.4	0.8	上	—
踏切	400	10	0	1	—	0.4	0.8	上	ダウン
上昇	400	10	0	4	—	0.4	0.8	上	ダウン

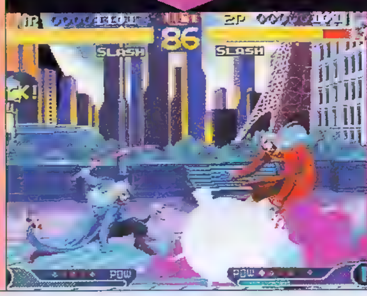
ハラハラアタック

ダークネスウィンド











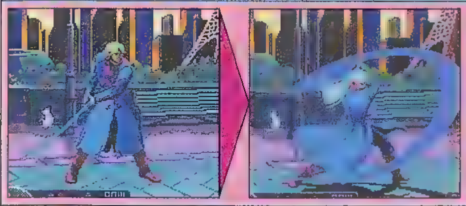
⬇⬇ A+BorC+D

刀を構えて気を溜め、一閃すると同時に衝撃波を発生させる。もちろんこれもガード不能だ。ダメージの割に出が早く、単体で見ればなかなかの高性能。しかし、スラッシュの闘い方自体があまりハラハラを出すチャンスに恵まれていないので、けっこうアッサリと回避されてしまう。ダウンさせないようにダメージを重ね、スラッシュコレダー後に勝負をかけてみよう。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	300	198	0	1	6	0	16.5	防御不可	ぶっとばし
エフェクト1	300	24	10	11	—	—	—	防御不可	—
エフェクト2	300	24	10	1	—	—	—	防御不可	ぶっとばし

立ち攻撃　しゃがみ攻撃　ジャンプ攻撃

スラッシュ縦斬り　A



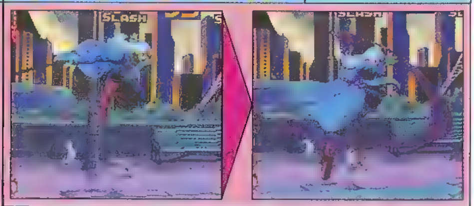
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	18	5	1	2	3	6	上	—

スラッシュ払い斬り　A



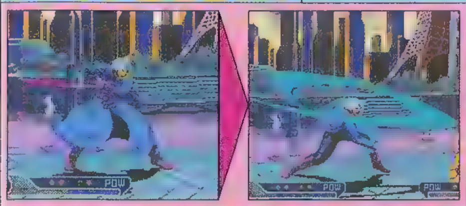
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	17	5	1	2	2.8	5.7	下	—

スラッシュ空中縦払い　A



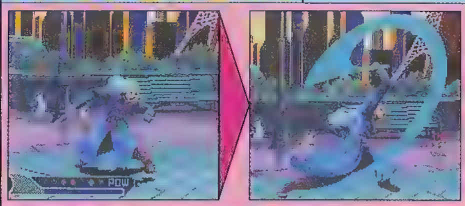
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	18	5	1	2	3	6	中	—

スラッシュ居合斬り　B



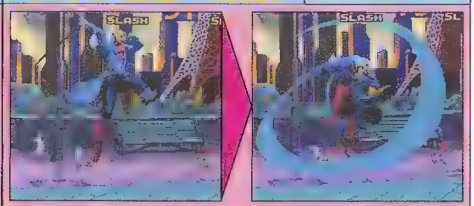
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	45	10	1	3	7.4	15	上	

スラッシュ対空斬り　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	41	10	1	3	6.8	13.7	上	—

スラッシュ空中横払い　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	45	10	1	3	7.4	15	中	—

●基本技解説

スラッシュは刀を使うため、他キャラに比べ基本技への依存度が高い。

立ち小パンチは攻撃範囲が広く、しゃがむことでキャンセルがかかる。至近距離での間合いの調整に使うほか、出の早さを生かして必殺技へのつなぎにも役立てたい。

しゃがみ大パンチは超強力な対空技。判定だけでなく、出すタイミングもとりやすい。常に意識しておこう。

しゃがみ大キックはスライディングになっていて、ヒットすれば相手はころび、ガードされても連続で3回攻撃判定が出る。発生も早く非常に強力な技だが、その分ガードされたときの硬直時間も通常技中最大で、ドキドキアタッククラスの反撃は覚悟しなければならない。

ジャンプ攻撃では、大パンチと大キックが使える。大パンチは攻撃範囲の広さ、大キックは発生の早さと威力が魅力だ。レバーを下方向に入れていると別の技になってしまうので、そのへんは意識して使い分けよう。

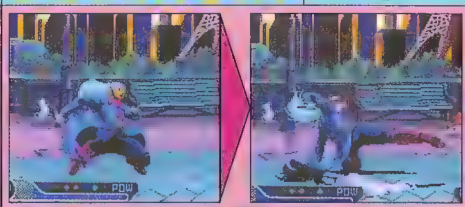
スラッシュの通常技にはコンボ特性が備わっているものがあり、小キック→大キックの順にボタンを押せば連続技になる。立ちとしゃがみを切り替えることができないため、使いづらい印象を受けるかも知れないが、もともと必殺技でキャンセルできる技がないので、特に影響はないだろう。また、立ち小パンチをしゃがみキャンセルしてからのしゃがみ小キックがつながるので、立ちA→下C→下Dという連続技が可能。お手軽ながらもなかなかの減りを見せてくれる。

下段スラッシュキック　C



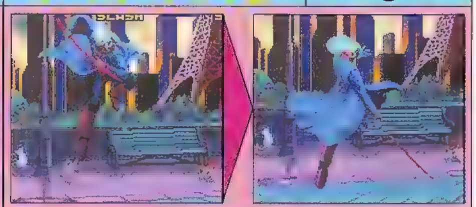
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	22	5	1	2	3.6	7.3	下	—

しゃがみスラッシュキック　C



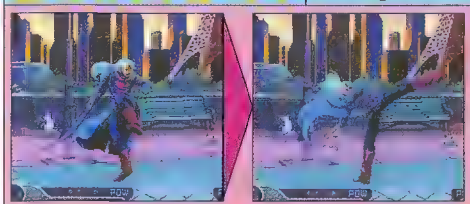
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	20	5	1	2	3.3	6.7	下	—

ジャンプ突き　C



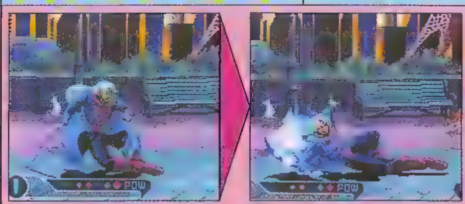
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	22	5	1	2	3.6	7.3	中	

上段スラッシュキック　D



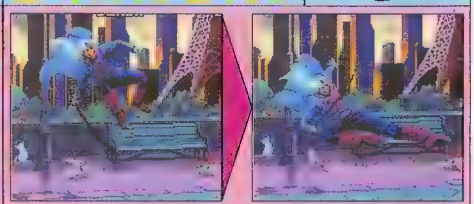
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	54	10	1	3	8.9	18	上	—

スライディング　D



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
100	49	5	1	3	8.1	16.3	下	足払い

空中スラッシュキック　D



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量			位置	攻撃特性
				基準	G	HIT		
200	54	5	1	3	8.9	18	中	

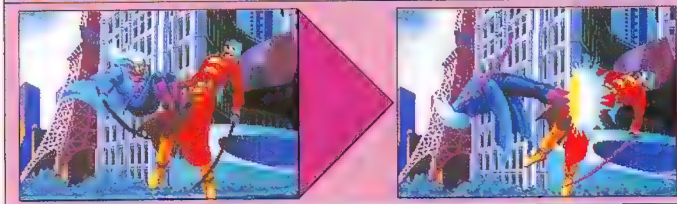
特殊技

キックターンスロー
投げ　敵の近くで → or ← B



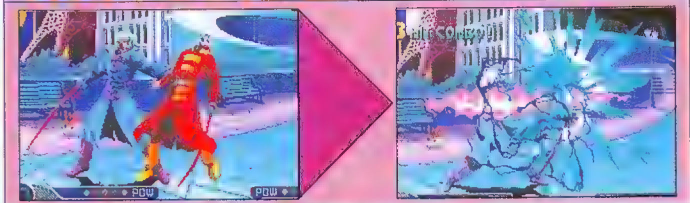
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	63	0	—	—	—	21	—	—

空中キックターンスロー
空中投げ　空中敵の近くで ↑ 以外 B



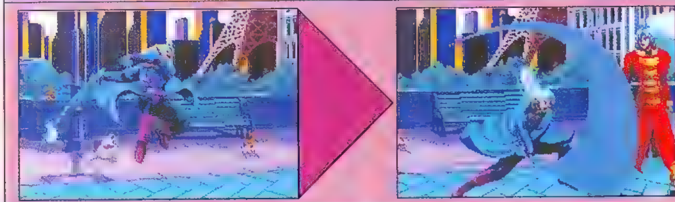
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	63	0	—	—	—	21	—	—

スラッシュコレダー
わくわく投げ　敵の近くで →↘↓↙← D



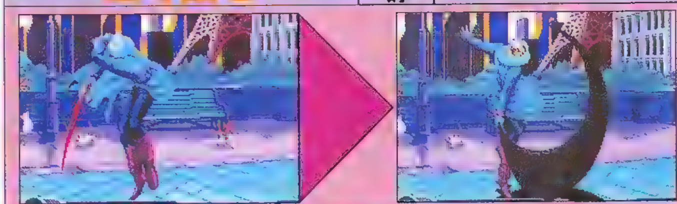
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
1500	81	0	—	—	—	33	—	ビリビリ&ぶっとばし

縦割り
中段　(AorB)＋(CorD)



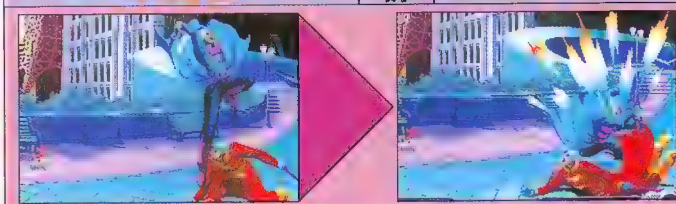
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	45	5	1	4	7.4	15	中	ダウン

返り討ち
起き上がり攻撃　起き上がり時 ↖ or ↑ or ↗



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	45	10	1	4	7.4	15	中	ダウン

串刺し
追い討ち攻撃　相手ダウン中 ↖ or ↑ or ↗＋ボタンいずれか

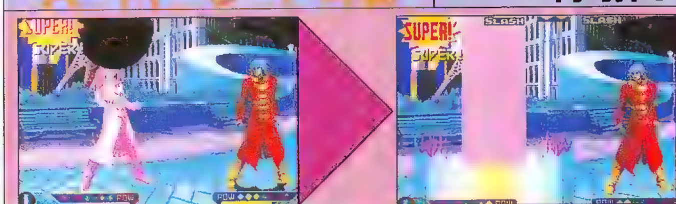


得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	54	0	1	4	8.9	18	上	踏みつけ

三角飛び
画面端で斜めジャンプ頂点中レバーを画面端と反対方向



スーパーモード発動
ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	50	50	1	—	—	—	上	ダウン

●特殊技解説

通常投げであるキックターンスローは、一見ぶっとばし属性のようだが、実際には端に叩きつけることはない。狙って使う必要はないだろう。

スラッシュコレダーは受け身がとれないだけでなく、打撃なのでゲージが溜まるという特性を持つ。スラッシュはゲージが溜まりにくいので、できるだけ狙っていきたいところ。また、間合いを大きく離してダウンを奪えるので、ハラハラアタックを出してみてもいいだろう。

中段攻撃の縦割りは小ジャンプ気味に攻撃するので、出は遅いがリーチが長い。ヒットするとダウンを奪えるのも大きなポイントだ。固めの合間に立ち小パンチをしゃがみキャンセルし、レバーを下に入れたままB＋Cで出すと、発生の遅さをフォローできるので活用しよう。

起き上がり攻撃は自分の上方から攻撃を開始するため、対空には向いているが、地上の相手には潰される恐れがある。ガードされてもかなり反撃をされやすいので、出すときはそれなりの覚悟を持って出すこと。

追い討ちは、連続技のフィニッシュをダークネスラッシュやスラッシュバリヤーでしめたときに狙える。

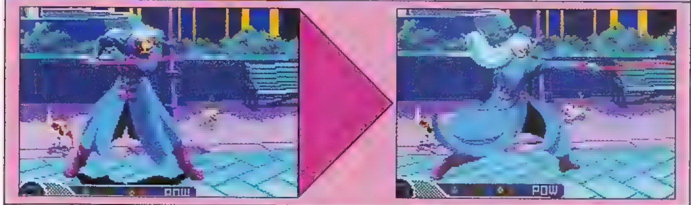
三角飛びはテレポートを絡めて翻弄しよう。

スラッシュのスーパーモードは発動モーションが全体的に隙が少なく、あまり反撃を考えずに使っていける。攻撃判定も比較的早く出るので、ガードキャンセルとしても使いやすい。ただ、攻撃が出ている時間が一瞬なので、されにくいとはいえガードされればやはり反撃は受けてしまう。誘われると危険だ。

スーパーモード中は通常技にも削り能力がつくが、メイン戦法が牽制主体のスラッシュには地味ながら確実にプラスとなる。使って損することはないだろう。

特殊技

突き　➡A



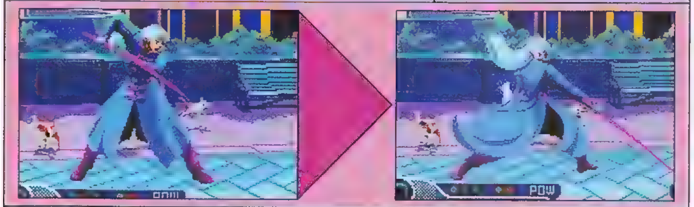
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	23	5	1	2	3.8	7.7	上	―

連続斬り　➡B



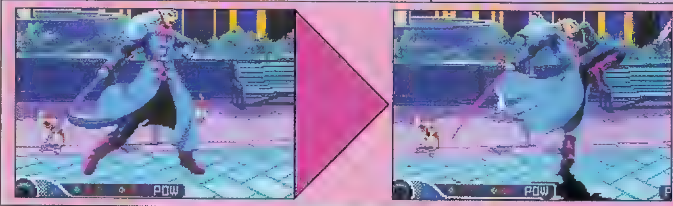
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200+200	22+46	5+10	2	3	3.6+7.6	7.3+15.3	上・下	―

下段突き　➡C



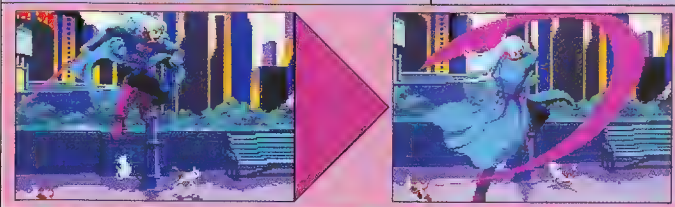
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	27	5	1	2	4.5	9	下	―

膝蹴り　➡D



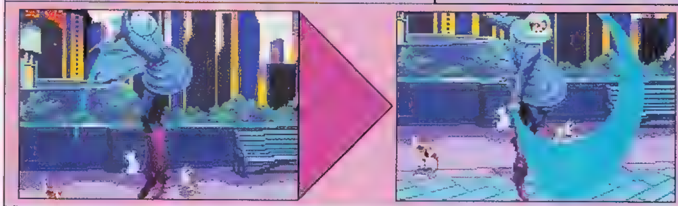
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	59	10	1	3	9.8	19.7	上	ぶっとばし

斬り上げ　空中で レバー下方向 A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	23	5	1	2	3.8	7.7	中	―

斬り下ろし　空中で レバー下方向 B



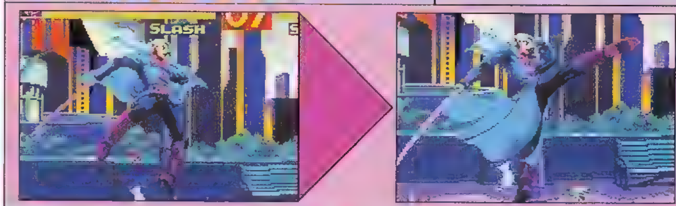
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	50	10	1	3	8.3	16.7	中	ダウン

兜割り　空中で レバー下方向 C



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	27	5	1	2	4.5	9	中	空中ダウン

ハイキック　空中で レバー下方向 D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	59	5	1	3	9.8	19.7	中	ぶっとばし

スラッシュの特殊入力技には重要なものが多いので、ボタンとの関係はしっかり覚えておきたい。

突きは、固め中の反撃されそうな要所で使っていく。普通の格闘家(?)相手にこのリーチは反則だが、アリーナにしゃがまれると当たらないのはお約束。

下段突きは、文字どおり突きの下段バージョン。リーチはやや短いが、全体的な隙のなさが魅力。これでしゃがませて、B+Cで急襲、というのがセオリーだ。

膝蹴りは出の早いぶっとばし攻撃。やはり壁にたたきつける技は重宝する。斬り下ろしからの連続技や、相手の連携に割り込むようにして使おう。

これらのレバー入れ技は、ダッシュから直接出すことができる(通常技は一度止まってからでないと出ない。しゃがみ技は可)。その際、ダッシュの慣性がついたままなので、先端のほうを当てても多少めり込んでしまう。次の自分の行動を考え、うまく調節しよう。

空中でも地上同様、レバーを入れることで全てのボタンが変化する。

なかでも重要なのが、大パンチで出る斬り下ろし。判定が下方向に特に強く、めくりにも使える。さらにヒットすればダウンを奪えるので、高さに関係なく信頼できる技だ。通常跳び込むときはこれがいい。

ハイキックはぶっ飛ばし属性を持っており、技の出も非常に早い。わくわく7では空中でダウンしない技をくらった場合、空中で立ち直るので、空中戦で負けても着地前に反撃できるときがある。そんなときはこれを当てにいくといいだろう。ちなみに、地上の相手にガードさせると2ヒットする。早すぎて分かりにくいが、ごくまれにくらってくれる人がいる…かも。

どれも特殊入力技ということでキャンセルはできないが(まぁ、スラッシュは元々できないけれど)、全体的に隙が少なく使いやすい。タイミングをしっかり覚えよう。

SLASH

魔界の閃光

スラッシュ

世に巻く邪悪を裁くため、
魔界からやって来た男ー
魔物ハンタースラッシュ。
だが、彼が地上で出会ったのは、
やたらと元気まる出しな、
わくわく町の住人たちと、
デリィシャスで味わい深い
『天丼』であった。
それはスラッシュにとって
初めての味…天丼のジューシーで
まったりとしたコクが、
彼を天国へと誘う。
ああ〜もうしんぼうたまらん！
男の名はスラッシュ。
魔界から来た、
魔物ハンターと呼ばれた男。
別名天丼魔人。





⬆（東京都　あさぎりみなとさん）
☆手加減抜きで、ひとつよろしく。

斬るは魔物と邪悪の魂
斬って斬れぬは天丼縁

➡（石川県　みーたんさん）
☆今までよっぽど食が厳しかったのか…。





⬆（石川県　龍津彦101さん）
☆我の剣こそ魔界の、掟。

⬇（大阪府　BUN君）
☆なんか2.5枚目なんだよねー。ウププ。





⬆（佐賀県　ねこ天☆夢幻さん）
☆こんなに丸いと思わず油断しちゃうのさー。

ティセ ロンブローゾ



ロンブローゾ博士

ティセ＝ロンブロローゾがこの世に生をうけたのは、今から七年前のある秋の朝でした。ロンブローゾ博士の誇る自動人形＝オートマータの七人目として、博士の身のまわりの世話をするために生まれたのです。

博士は、以前にも同じ目的のために６人のオートマータを造ったのですが、みんな個性が強すぎて、だれひとりメイドとしては役に立ってくれませんでした。でも、ティセは違っていたのです。それまでちらかし放題だった秘密基地の中は、すみまできちんとかたづけられましたし、お昼のお茶だって、とてもすてきな香りでみんなの心をなごませてくれました。ただ、ちょっと引っ込み思案なために、お姉さんたちから山のような雑用をたのまれて、四苦八苦することもたびたびあったりしたみたいですが。
まぁ、そんなこんなで、七人目にして理想のメイドを生み出すことに成功した博士は、しずかに（？）研究に没頭することができるかと思われたのですが……。



ある雨の日でした、博士が病に倒れたのです。意識を失い、床に伏せる博士を治すために、みんなは必死に治療法を探しましたが、長年の実験で使用した薬物の副作用が複雑にからみあっていて、どうにも手の施しようがありません。そうこうしている間にも、博士の容態はどんどん悪くなっていきます。万策尽きたかと思われたとき、ティセの心にひとつの記憶が浮かんできました。以前、博士が見せてくれた黄金色に輝くふしぎな珠の記憶が。その秘密がわかれば、どんな願いもかなえることができると……そう、たとえばティセの身体を人間の身体にすることだって……

そして、ティセは家を飛び出しました。その手に珠をにぎりしめて。きっとどこかにこの珠のことを知っている人がいると信じて。博士が治ると信じて。

カラーバリエーション





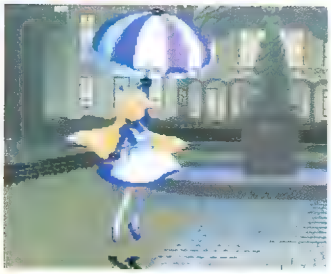
WAKU WAKU SEVEN
TESSE

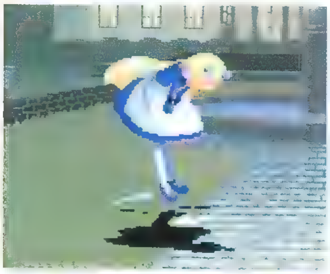




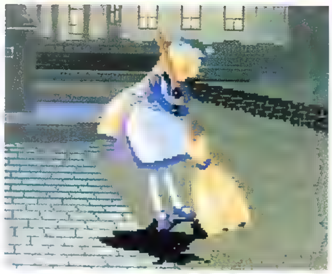


登場しーん2

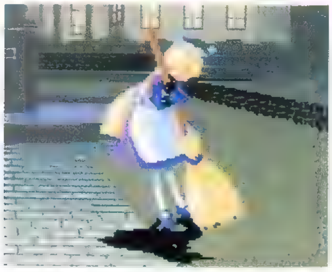




登場しーん1



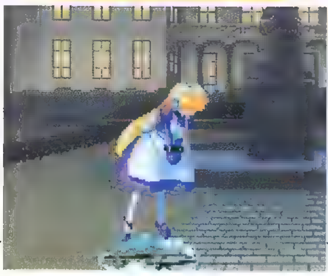




負け



ドロー



やられ





・あの　サーカスは　南の広場で　やってますけど（まるるん）
・けけけけけっ　警察?! は、はかせはなにも悪いことはして、して、しててて一っ！（ポリタンクZ）

●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの勝ちセリフ
・ごめんなさい　こんどからは　公園であそんで　くださいね。（ライ）
・だいじょうぶ　ですか？　でも学校を　サボっちゃいけないと　おもいます。（アリーナ）
・あの一すみません ここでねないでください（スラッシュ）
・ああ　また、　そうじ　しなおさなきゃ（ダンディJ）
・あなたはコピー　私はほんもの（ティセ）
・え？　サーカスじゃ　ないんですか　でも玉のり　うまいんですね（まるるん）
・だだだからら、　はっはかせは　なんにもやって　ません　さ、さようなら（ポリタンクZ）



ボイスリスト

っと	投げられ受け身
うんしょ	壁キック
い、いらっしゃいませ	CPU登場
すいません	勝利A
ご、ごめんなさい	勝利B
そーれっと、(んーよいしょ)	スーパーモード発動
ど、どちら様でしょうか？	乱入された時
ああっ	ダメージ(弱) 1
わっ	ダメージ(弱) 2
あんっ	ダメージ(中) 1
	追い打ちダメージ(連呼)
ほわっ	ダメージ(中) 2
あああんっ	ダメージ(強) 1
	叩きつけダメージ
	ぶっとび後の着壁ダメージ
ほわーっ	立ち直りダメージ
	燃え燃えダメージ
	ビリビリダメージ
ふわぁ	足払いダメージ
えいっやぁ	立ちパンチ1
うん、しょーっと	立ちパンチ2
いしょっ	立ちキック1
やっ	立ちキック2
えい	立ちキック2
と	立ちキック2
あぶないですよー	しゃがみキック2
リミッターカットします…… 2…1…臨界突破	超電子イレーザー
こっちきちゃ　いやですー	投げ
ぐーるーぐーるー　ぱぁー	わくわく投げ
失礼しまーす	中段攻撃
は…か…せ…	敗北B
いっきますよー	ちくちく、ちゅーちゅーアタック
えいっ	電子光線
え———いっ	電子光線WP
うぅぅぅぅん	超電子怪光線
やあぁぁぁぁぁ	超電子怪光線
えーと	あれこれポイ
んーと	あれこれポイ
どこだっけ	あれこれポイ
あれ	あれこれポイ
やだ	あれこれポイ
はいっ	あれこれポイ投げ
	壁受け身
そーれっとんーよいしょ	スーパーモード発動

セリフ集

……えーと
勝っちゃったら
ごめんなさい



●対戦乱入者に対するリアクション
・あ、　おきゃくさま　ですよ。

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・ありがとうございます　一生懸命　がんばります。

●ボスステージ前デモでのセリフ
・これにボールを　はめれば　いいのでしょうか？

●対戦乱入時のセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:あのう　あんまり強く　ないもので　てかげんあっ　ごめんなさい
・1:すいません　すこし　おてあわせ　していただき　たいんです　だめですか？
・2:こ、こんにちは　どうぞよろしくおねがいします
・3:えーと　かっちゃったら　ごめんなさい

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:あう　すごいダメージです　私、こわれたらごめんなさい
・1:あわわ　な、なんどでも　やりますから、おこらないで　ください
・2::あ、ありがとう　ございました　またよろしくおねがいします
・3::かっちゃいました　も、もしかして　おこってます？

●CPU各キャラに対する勝ちセリフ
・め、めいどうも　あ　おこらないでください（ライ）
・おばけでは　ありません　自動人形です。　オートマータ　なんです（アリーナ）
・私、ティセと　いいます。　あの　ねないで下さい。（スラッシュ）
・コピーしちゃ　だめですよ（ティセ）
・私の　マップセンサー　良好です。　迷子にはなりません。（まるるん）
・タンクさん　あなたは　私とちがって　のりものなんですね（ポリタンクZ）
・あのう　あんまり気を　おとさないで　ください。（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの登場セリフ
・あのう　ここ公園じゃ　ないので　自転車遊びはこまりますぅ（ライ）
・あの学生さん　ここ学校じゃないんで　その(アリーナ)
・あのう　木刀やボールなどは　危険なので　もちこまないで　ください（スラッシュ）
・あの　ここ私有地ですので　そんなに　おおぜいで　入ってこないで　ください（ダンディ）
・あのう　不法　コピーですか？（ティセ）

TESSE・RONBLLOZO

ティセ・ロンブローゾ

技表の見方

スコアは１発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので「25」の攻撃４回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）



必殺技

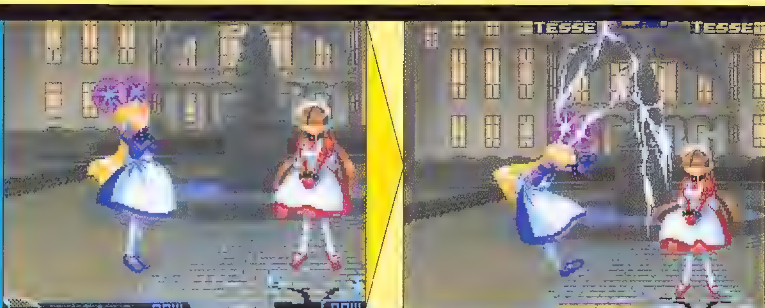
電子光線

↓↘→ CorD／C+D

頭部の一対のアンテナから電撃を発して攻撃します。リーチはそんなにないんですけど攻撃範囲の広さが特長です。あと小より大の方が広いです。

出るまではそんなに早くはないですけどガードしていただければ隙はありません。ちょっと間合いが開いたときに、跳び込み、ダッシュ封じに使っていくといいと思いますけど。WP版は多段ヒットするので近くで削りに使えますよぉ。

ノーマル



[redacted]



わくわくパワー



[redacted]



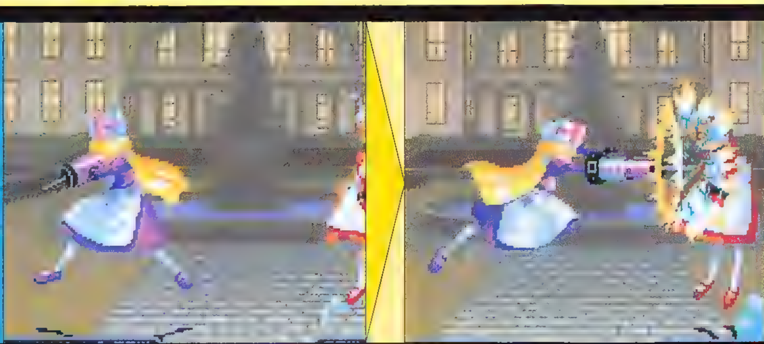
	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小・エフェクト	200	30	20	1	5	—	—	上	ビリビリ＆ダウン
大・エフェクト	300	45	25	1	5	—	—	上	ビリビリ＆ダウン
WP・エフェクト	400	12	5	8	5	—	—	上	ビリビリ＆空中ダウン

必殺技

ちくちくアタック

➡⬇↘ AorB／A+B

ノーマル



片腕を注射器に変形させて当てるとぉ、えっと、ある薬品を注入してダメージを与えます。小は5ヒット、大は9ヒットします。小の方がちょっとだけ早いんですけどぉ、1回で30%近いダメージを与えられる大の方がおすすめです。しゃがまれると当たらない方への使用は注意して下さい。

WP版はちょっと威力は下がっちゃうんですけどぉ、小の技から連続技になっちゃいます。あとぉ、くらくら値が高くなります。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小・突進、注入→FINISH	100+500	12+12	6+8	4+1	5	2+2	4+4	上	―・ダウン
大・突進、注入→FINISH	200+800	13+13	6+8	8+1	5	2.1+2.1	4.3+4.3	上	―・ダウン
WP・突進、注入→FINISH	300+900	11+11	6+10	8+1	5	0.5+0.5	0.9+0.9	上	―・ダウン

必殺技

ちゅーちゅーアタック

⬅⬇↙ AorB／A+B

ノーマル



見た目はちくちくアタックと一緒ですけど、こちらは吸引してわたしの体力を回復させていただけるんです。与えるダメージはちょっとだけですけど…。注意していただきたいのはダメージが少ないので相手がすぐに起き上がっちゃうことです。あとぉ…くらくら値はちくちくより高いんです。

ちくちくアタックと違ってWP版でも連続技になりません。ついでにくらくら値もほとんどなくなっちゃいます。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小・突進→吸引→FINISH	100+100+500	12+0+0	0+8+8	1+3+1	5	2+0+0	4+0+0	上	―・―・ダウン
大・突進→吸引→FINISH	200+200+800	13+0+0	0+8+8	1+7+1	5	2.1+0+0	4.3+0+0	上	―・―・ダウン
WP・突進→吸引→FINISH	300+300+900	11+0+0	0+0+10	1+7+1	5	0.5+0+0	0.9+0+0	上	―・―・ダウン

あれこれポイ



⬇↘➡ AorB／A+B

（ボタンを押す長さの違いで8種類、空中入力可能）

えっとぉ、んーとぉ…飛び道具です…。ボタンを押している時間で投げるものが変わります。下の表と図を参考にしていただけますか。小より大の方が威力が大きいんですけどぉ、なにを投げるかわかりにくいです。タイミングは下の写真を見て、私のセリフで計って下さいね。

WP版は3ついっぺんに投げます。これも押している時間で変わりますけど、変化のタイミングは普通より早くって、すぐに最強になります。







	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
カップ	100	10/15	5	1	5	—	—	上	—
ソーサー	200	10/15	5	1	5	—	—	上	—
本	300	30/45	5	1	5	—	—	中	—
電波犬	400	30/45	5	1	5	—	—	下	空中ダウン
電波鳥	500	30/45	5	1	5	—	—	上	空中ダウン
サボテン	600	45	110	1	5	—	—	上	空中ダウン
爆弾	700	60/90	5	1	5	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
砲弾	800	90/135	5	1	5	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
WP・カップ	100	30	5	1	5	—	—	上	—
WP・ソーサー	200	30	5	1	5	—	—	上	—
WP・本	300	45	5	1	5	—	—	中	—
WP・電波犬	400	45	5	1	5	—	—	下	空中ダウン
WP・電波鳥	500	45	5	1	5	—	—	上	空中ダウン
WP・サボテン	600	45	110	1	5	—	—	上	空中ダウン
WP・爆弾	700	90	5	1	5	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
WP・砲弾	800	90	5	1	5	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン

注釈：攻撃値の「10/15」というのは、小で出すと「10」で大で出すと「15」という意味です。

超電子怪光線





➡↘⬇↙⬅➡ C+D

電子光線のぱわーあっぷ版です。こちらは全方位に攻撃します。全部ヒットすれば強いんですけど１ヒットあたりの威力が低いので、そういうことはあまりありません。対空や空中コンボにも使えますがやっぱり威力は低いです。

一番の狙い目はやっぱり相手の起き上がりでしょうか？移動起き上がりでかわされることもありませんし、削りダメージもおっきいです。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
前方向・エフェクト	500	9	3	17	5	—	—	上	ビリビリ&空中ダウン
後ろ方向・エフェクト	500	9	3	17	5	—	—	上	ビリビリ&ダウン

超電子イレーザー





⬇⬇ A+BorC+D

安全装置を解除、全出力を攻撃力に転化します。「リミッターカットします。３…２…１…臨界突破…」相手の目前から頭上へ瞬間転移、眼下の標的へ最大出力の超電子イレーザーを照射します…。

臨界突破まで若干の時間はかかますが、転移開始の瞬間からあらゆる攻撃に対して完全無敵。全出力を超電子イレーザーに傾けるため、照射後、落下しますがこの間も無敵で隙はありません。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	300	165	5	5	6	—	13.8	防御不可	ビリビリ&ダウン
エフェクト	300	11	5	20	—	—	—	防御不可	ビリビリ&踏みつけ

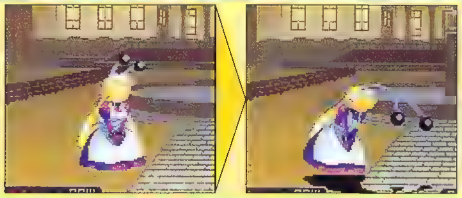
立ち攻撃　しゃがみ攻撃　ジャンプ攻撃

ぱたぱたはたき　A



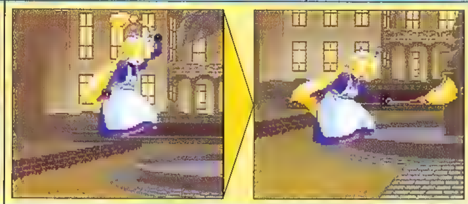
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	15	5	1	2	2.6	5.3	上	―

[illegible]　A



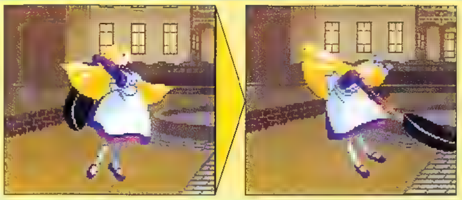
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	15	5	1	2	2.5	5	下	―

[illegible]　A



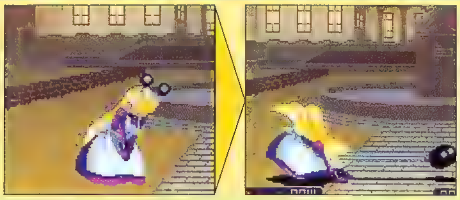
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	16	5	1	2	2.6	5.3	中	―

[illegible]　B



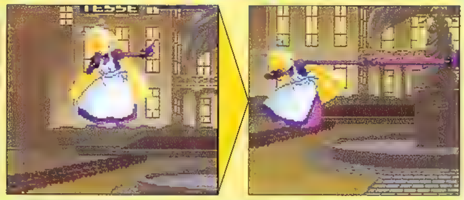
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	40	25	1	3	6.6	13.3	上	―

[illegible]　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	36	20	1	3	6	12	下	足払い

[illegible]　B



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	40	15	1	3	6.6	13.3	中	ダウン

●基本技解説ですぅ

えーとぉ、まずはぁ…接近戦で使える立ち、しゃがみの小キックです。リーチは短いけど出るのは早くて、しゃがみキャンセル→必殺技とか、わくわくコンボなどの連続技、連携の起点にいかがですか？

2回攻撃する立ち小パンチはぁ、起き上がりなどに重ねてぇ、がーどさせてぇ、必殺技や中段、下段技に連携させるのに使えますぅ。

あとはぁ、しゃがみ小パンチは小技中最も長いリーチを持ってます。あらゆる小の技から連続技になって、ここから大攻撃も連続技になります。低い姿勢で攻撃をすかせることも多いんですよ。

次はぁ、相手をダウンさせられるしゃがみ大パンチ／しゃがみ大キックですね。しゃがみ大パンチのほうが出の早さ、隙の少なさで勝っているので、基本的にはこっちを使ったほうがいいと思いますぅ。

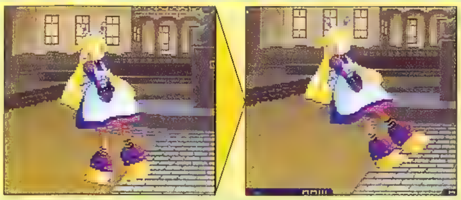
立ち大キックは対空として強力です。でもぉ、遅いしい、過信しちゃやですよ。

それからぁ、あのー、立ち大パンチはこれといって使い道はないんですけど…わくわくコンボとかで、是非とも使って…いただけませんか？

ジャンプ攻撃は空中ぐるぐるぱぁの保険がかけられるジャンプ大キックで決まりですぅ。引きつけて当てればダウンを奪えてぇ、空中コンボができちゃいます。めくりもできちゃうんですよぉ。

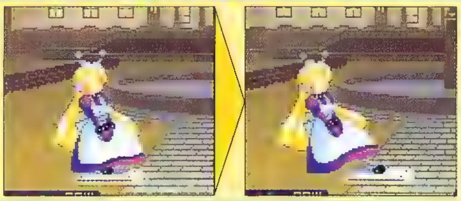
ジャンプ攻撃の判定の強いひとにはぁ、バックジャンプ大パンチが対空になりますよ。

さっさかほうき　C



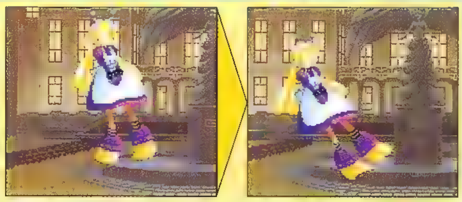
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	20	10	1	2	3.3	6.7	上	―

[illegible]　C



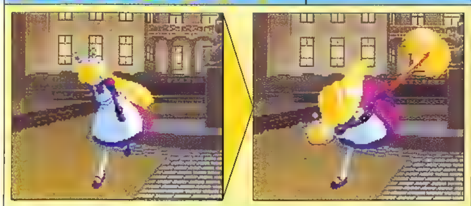
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	18	10	1	2	3	6	下	―

[illegible]　C



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	20	5	1	2	3.3	6.7	中	―

よっこらモップ　D



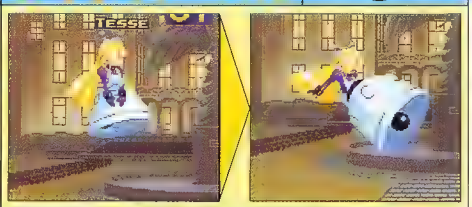
得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	48	25/10	1	3	7.9	16	上	ダウン

くるくるクリーナー　D



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
200	44	0	1	3	7.3	14.7	下	足払い

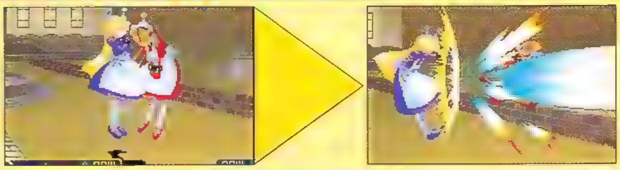
ティンカーベル　D



得点	AT	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
100	48	20	1	3	7.9	16	中	ダウン

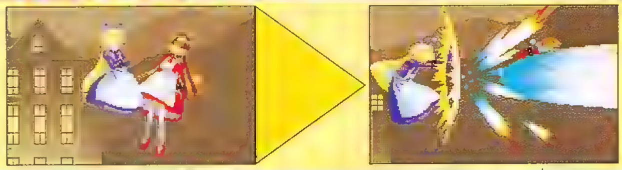
特殊技

こっちきちゃやです　投げ　敵の近くで ➡or⬅B



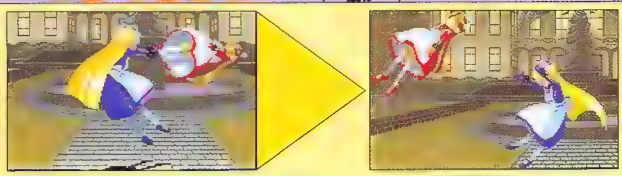
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	52	0	—	—	—	17.3	—	ぶっとばし

空中こっちきちゃやです　空中投げ　空中敵の近くで⬆以外 B



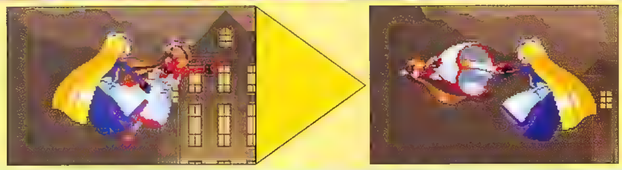
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	52	0	—	—	—	17.3	—	ぶっとばし

ぐるぐるぱぁ　わくわく投げ　敵の近くで ➡↘⬇↙⬅D



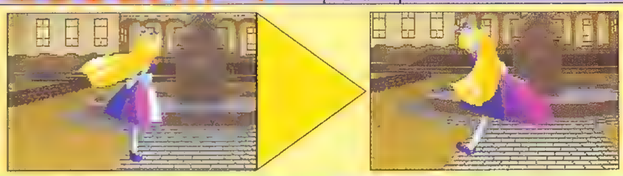
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
100	67	0	—	—	—	22.3	—	—

空中ぐるぐるぱぁ　わくわく投げ　空中敵の近くで ➡↘⬇↙⬅D



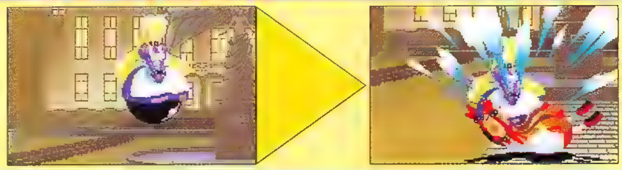
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
100	67	0	—	—	—	22.3	—	—

ちらちらスカート　中段　(AorB)＋(CorD)



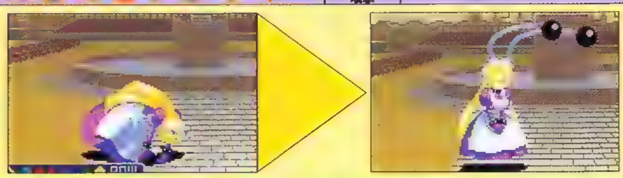
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
200	37	5	1	4	6.1	12.3	中	ダウン

ぐりぐりたどん　追い討ち攻撃　相手ダウン中 ↖or⬆or↗＋ボタンいずれか



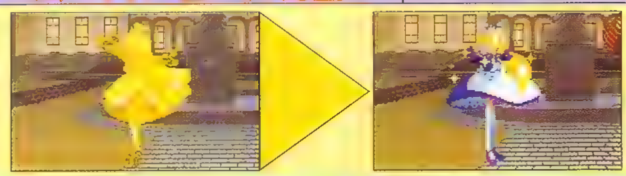
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	22	0	2	4	3.6	7.3	上	踏みつけ

のびのびアンテナ　起き上がり攻撃　起き上がり時 ↖or⬆or↗



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	37	10	1	4	6.1	12.3	中	ダウン

スーパーモード発動　ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
900	50	50	1	—	—	—	上	ダウン

のびのびアーム1　➡A



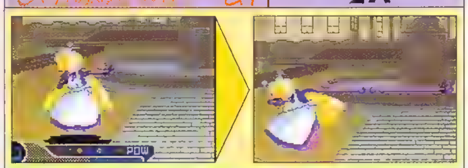
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	16	10	1	2	2.6	5.3	上	ダウン

のびのびアーム2　➡B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	39	10	1	3	6.4	13	上	ぶっとばし

しゃがみのびのびアーム1　↘A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	15	10	1	2	2.5	5	下	ダウン

しゃがみのびのびアーム2　↘B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
300	36	10	1	3	6	12	下	ダウン

●特殊技解説

んーとぉ、意外にもわたし、投げキャラなんです。通常投げ、空中投げの「こっちきちゃやです」はぶっとばし特性を持っていて相手を壁にたたきつけます。わくわく投げの「ぐるぐるぱぁ」はわたしだけ空中でもできちゃいます。地上では間合いが狭いのでダッシュから直接、空中では間合いが広いのでちょっと早めに入力するのがコツです。対空とかほかにもいろいろ使えちゃいます。

えっとぉ、中段の「ちらちらスカート」は早くて使えるほうだと思います。相手の起き上がりに重ねるのはいかがでしょうか？

スーパーモード発動は、ちょっと出は遅いですけど連携に割り込むぶんには問題はないですよ。無敵時間、攻撃時間は長いので攻撃手段、特に対空などに使えます。くらくら値の高さも魅力です。

のびのびアームは「2」のほうが、隙はおっきいけど、威力もおっきいのでこっちのほうがいいと思います。でもしゃがまれると当たらない相手がいるので、注意してくださいね。

TESSE
夢見るオートマータ

メイドさんのティセは、
ロンブローゾ博士に作られた、
７人目の自動人形です。
いつもお屋敷の掃除や、
洗濯に大忙し。
ある日、ティセは、７つ集めると
何でも願いのかなえてくれるという
「わくわくボール」の話を聞きます。
『ちょっと遠出してみようかな』
…その日はそんな気分でした。

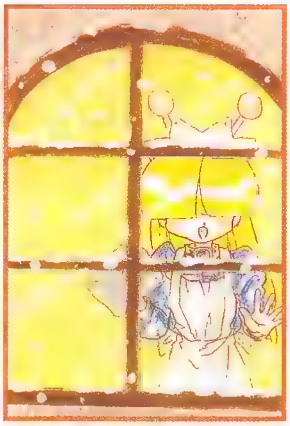


⬇（北海道　覇王由希さん）
☆やはりメイドほうきっつたらコレだよね。



➡（東京都　ましこひろみwithTさん）
☆いつまでも変わらない笑顔でいてねー

ティセ・ロンブローゾ
私のしあわせです。



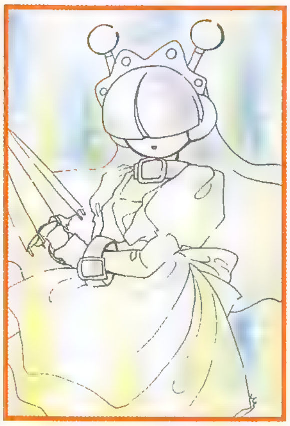
➡（東京都　尚生三吉君）
☆窓の向こうー私の知らない、世界の向こう。



➡（広島県　タカアシ君）
☆意外と肉体労働なんですヨ。



➡（福岡県　服部朦朧さん）
☆可愛いだけのお人形じゃ、ないんですよ。



➡（東京都　虎沢礼樹さん）
☆彼女の空気はーいつも丸く柔らかい。

緊急独り言

帰ってきた『俺とメイドさん』

だらっしゃあああああ！メイドを語らせたら神保町一、全世界メイドフェチ一級ライセンスを持つ男、田渕健康であるッ！

今回はティセの読者ページを組むに当たり、ここは一発発奮せねばと、息巻いて参上した次第。

ま、現実に存在しているメイドさんというと、ご年配の婦人方がその職に就かれている場合が多かろうというのが、一般的な傾向である。

しかし、しかしッ！

男たるもの、やはり望むべくは夢見るべくは若い女中さん、それも世間ズレしていない献身的なメイドさんである！↑このへん超自分本位。

その道のプロであられる年配のメイドさんがたの方が仕事の能率がいいと思いますが、やはり見目麗しく、若さに溢れたメイドさんのほーが個人的にはいいかなー、なんてー！

…ええーい！そうさ、正直に言っちまえば、俺個人としてはメイドさんの理想年齢は15歳以上25歳未満まで！うあ言っちまった！世界メイド協会の人よ許してくれ！

とまあ、ひとしきり暴言を吐いた所で、ティセさんの方へ話を戻させて戴きます。

えー、このティセさんでありますが、外見ははっきり言って96年度・全田渕メイドレギュレーションを完全に満たしまくっております。

まず目を引くのは、純白のエプロンスカート。やっぱコレでっしゃろおおおお！ちょうちん袖とのマッチングもいい感じだムヒョス！白いストッキングもお上品でいい塩梅



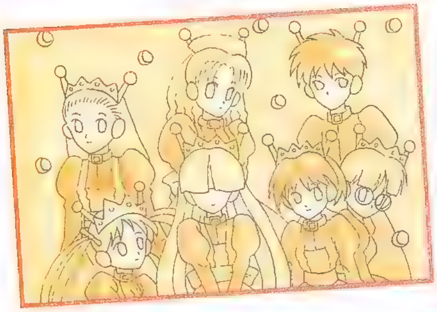
⬅（千葉県　稲々亀羅君）
☆ティーからボムまでお好み次第―

⬇（佐賀県　陵樹さん）
☆ああ〜っ…ティセがいたならば、この読者コーナーの原稿も速攻で上がったものを〜。→言い訳か？





⬆（広島県　タカアシ君）
☆意外と肉体労働なんですヨ。



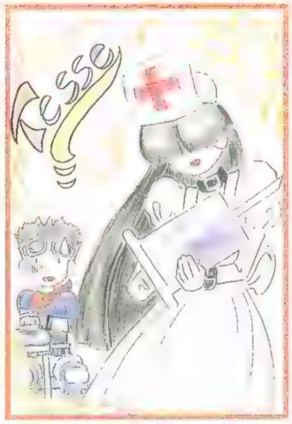
⬅（東京都　虎沢礼樹君）
☆勢いだけなら圧勝ッ！

あなたの幸せが、

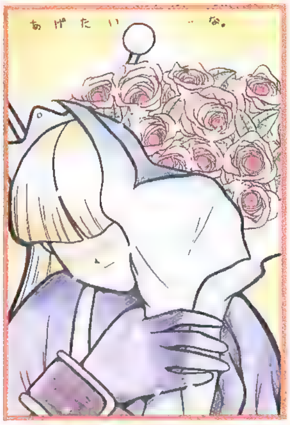
➡（北海道　たまちゃんさん）
☆フライパンさばきはナカナカ。料理上手ね。



➡（福岡県　八澄弥幸君）
☆ナース服も捨て難いッス!!くは。



➡（静岡県　みなPさん）
☆見てるだけじゃ…ヤですから。



➡（大阪府　アンモニア君）
☆こちらはティセさん造形部門。次は全身可動そして後々は本物を…



ですわね。
　ぬううん素晴らしいッ、これはまさに、完成されたハイグレードなメイドファッションであり、メイ道の頂点を極めている装束と言えよう。すっごくイケてるぜぇぇぇー…嗚呼、スラスラとこんな原稿が書けるなんて、やっぱり俺はヤバい奴だったんだなあ。しみじみ。↑終わってる。
　外見もさるものながら、ゲーム中で伺えるティセさんの性格も、女中の職に就くために生まれてきたようなメイド界のキングオブキングスと言えるでしょう。いやこの場合はクイーンズオブクイーンズと言うべきか。しつこい？
　もうズルイくらいにいい性格。こんないい人（？）に迷惑かけるよーな奴は、人間失格外道合格だスラッシュに狩られちまへってカ・ン・ジ。
　彼女はメイドさんとしての能力も一級品です。「神保町のサルガッソー」と呼ばれて恐れられる私の机だが（プリント一枚紛失したら、もう絶対見つからないほど、その荒れっぷりは絶大）、ティセさんにかかればちょちょいのちょいで片付いてしまうのだろうか。そしたらンヶ月前に紛失した、貰い物のおこめ券五千円分を発掘できるのにな。
　でも、片付けてもらうにせよ炊事洗濯頼むにせよ、仕事と言えども彼女に迷惑かかるのは何かヤだなあ。結局、いても立ってもいられずに自分で全部やっちまいそーだな…ってそれじゃメイドいらねーじゃん。
　結論。可愛すぎるメイドは働かせるに忍びないので、結局私には使えません。トホホ。
　でもティセみたいな器量好しなら、お茶入れ担当で終身雇用したいですね。なんてね。

ダンディJ



地上最強格闘チーム

「情けないねーダンディー、大のオトナがあんなチビにＫＯされちゃうなんてさ！あー格好悪い。」
　車の運転席に座るにはまだ少し幼い感じのする少女が、隣の助手席にいる男に向かっていった。
「うるせー、誰がたかが中学生のガキがパンチから雷だの電撃だの出すなんて思うかよ。くそっ！油断したぜ。」
　鍛え込んだ体を窮屈そうにシートに押し込んで言う。
「この辺りじゃ当たり前なんだって、学校で習うらしいよ。ホラ依頼人からの資料。」
「資料？夏美お前知ってたのか！？」



「あれ？言わなかったっけ？」
　この二人組、中年の大男通称ダンディーＪとその自称パートナーの夏美はペアのなんでも屋だ。迷子のペット捜しからスパイ映画まがいの事までやってのけるので自分たちは冒険家とか探検家とか名乗っていた。
　そんな彼らに数日前仕事の依頼があった。
　～これと同じ物があと６個ある。それらを入手して欲しい。方法はこの玉を持つ者とファイトを行い勝利すること。相手は以下の６人……。～
　裏の有りそうな仕事とは思ったが彼らには迷うほどの余裕がなかった。手元の金を使い果たし車の燃料にも事欠く有様だったのだ。そして一人目のターゲットわくわくシティの中学生爆皇雷と対戦し相手を子供と甘くみたダンディーは雷の電撃の前に沈んだのだ。
「あーっ！ダンディー私のランチ食べちゃったでしょーっ。」シートの後ろをのぞき込んで夏美が言う。
「知らねえよ。」とダンディー。
「だってここに置いといたんだもん。……イテッ。」
悲鳴を上げるとシートの後ろから手を引く。
「ニャーオ。」そこには一匹の白い子猫がいた。しかも夏美のランチを食べてしまっている。
「なによコイツ、人のランチ食べといてっ！！」
夏美は、その子猫をつまみ上げ
「飛んでけ、このドロボーネコ！」と放り投げた。
怒りに燃えた夏美の力は猫に強烈な回転を与え赤熱し生ける砲弾に変えた。着弾したビルの壁は大穴が開きその中心で猫は目を回していた。
「無茶するなお前…まてよこいつはつかえるぜっ！」この様子を見ていたダンディーが叫ぶ。
「フッフッフッ、奴の電撃に打ち勝つ必殺の作戦を思いついたぜっ。夏美ちょっと耳かせ。」
「えーっ、なにそれ本気ィ。」と話を聞いて夏美。
　凶暴電撃中学生との闘いに勝利を確信する中年男、そしてパートナーの人格を疑い始めた少女、さらにブスブスと煙を上げ失神する不幸な子猫を加えここに地上最強の格闘チームが誕生したのだ。（したのかーっ。）　完

カラーバリエーション



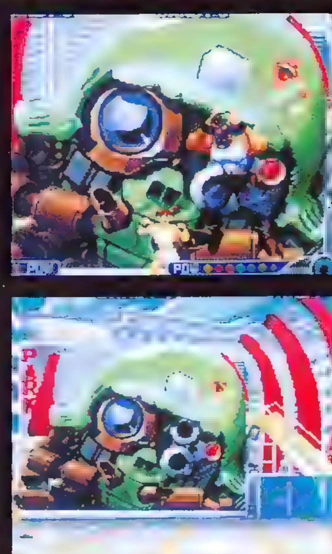
WAKU WAKU SEVEN

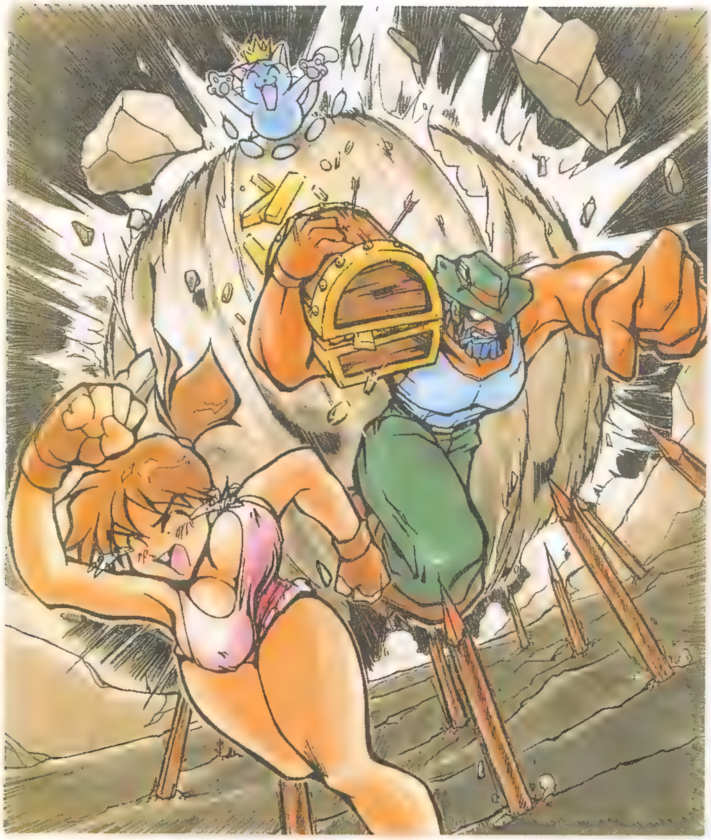
DANDY J



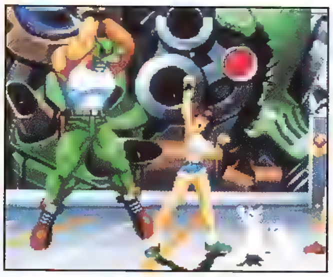
OPムービー







登場しーん2





登場しーん1







負け



ドロー



やられ



ろうな（まるるん）
・そんなもので　オレに　いどむって　のか？　いっとくが　こわれたって　弁償　しないぜ！（ポリタンクZ）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの勝ちセリフ
・なんてガキだ　おい！　帰るなら自転車　わすれるなよ！（ライ）
・いたいか？　少しやりすぎたようだな　どら、医者へつれていって　やるぜ（アリーナ）
・刀なんて　ふりまわし　やがって　ヤバイ　野郎だぜ（スラッシュ）
・お前は絶対に　オレには　勝てないと　おもうぜ！（ダンディJ）
・なんてこった　機械じかけ　とはな　ちゃんと直してもらいな（ティセ）
・ペットには　ちゃんと　くびわを　つけときな！（まるるん）
・なにを考えて　いるんだか　何？警察ぅ？　ウソだろおい？（ポリタンクZ）

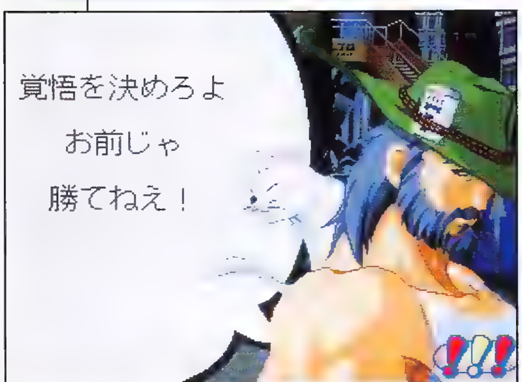




ボイスリスト

あまいぜっ	投げられ受け身
	壁受け身
とぉっ	壁キック
はっ	ロープ投げ系
何か用か？	ＣＰＵ登場　ダンディーＪ
この程度でのびてんじゃねぇ	勝利Ａ
身の程を知れ	勝利Ｂ
どうわぁぁぁぁぁ	敗北Ｂ
全開でいくぜっ	スーパーモード発動
ちきしょう	起き上がり
度胸だけは一人前のようだな	乱入された時
うおっ	ダメージ（弱）１
かっ	ダメージ（中）１
ぐあぁぁ	ダメージ（強）１
んがぁぁぁ	追い打ちダメージ
ぅわあぁぁ	ふっとびダメージ
いかん	足払いダメージ
ぅあっちいー	燃え燃えダメージ
フッ	立ちパンチ１
とうっ	立ちキック１
クンッ	しゃがみパンチ１
りゃぁ	しゃがみキック１
たぁっ	垂ジャンプパンチ１
	斜ジャンプパンチ１
アッパーカッ	垂ジャンプパンチ２
	斜ジャンプパンチ２
そりゃぁぁぁ	垂ジャンプキック１
	斜ジャンプキック１
なめるなぁ	起き上がり攻撃
じっとしてろぉ	追い打ち
見せてやるぜ　俺の必殺技　対消滅粒子加速拳	対消滅粒子加速拳
きえろぉぉ	投げ
すわってんじゃねぇ	中段攻撃
ふんっ	連発花火系
もらったぁ	強引低気圧系
おぅらおらー	台風猛打系
ぬおお	大容量静電拳
いけぇ	驚天動地銀河激突落とし

セリフ集



●対戦乱入者に対するリアクション
・つまらねえ　闘いならば　オレは　おりるぜ！

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・ようし！　おなじヘマは　しないぜ！

●ボスステージ前デモでのセリフ
・ここが　伝説の　場所か

●対戦乱入時のセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:勝負は時の運！　ひとつ運だめしさせてくれ！
・1:全力でいく！　ヨロシク　たのむぜ！
・2:覚悟を決めろよ　お前じゃ　勝てねえ！
・3:フニャー！

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:きょうの　ところは　オレにツキが　あったようだ　ありがとうよ！
・1:ギリギリで　オレのかちか　もういちど　やって　みるかい？
・2:なんどでも　言おう。おまえじゃ　勝てねえ！
・3:ウニャ？

●ＣＰＵ各キャラに対するプレイヤーの勝ちセリフ
・なっちゃ　いねえな　自転車ってのは　こうやって　のるんだ。　どら　かしてみな（ライ）
・フゥ　やれやれ　ちかごろのわかいやつァ　わかんねェなあ（アリーナ）
・刀ばかりに　たよってちゃあ　いけねェ　もっと体力を　つけなよ！（スラッシュ）
・そっくりさん　あばよ！（ダンディＪ）
・わりィわりィ　そうじするなら　てつだって　やるぜ？（ティセ）
・あんまり　めずらしい　動物は　つかまえちゃいけないんだぜ　しってたか？（まるるん）
・ハハハ　あんまり　キタネエんで　犬小屋かとおもったよ（ポリタンクZ）
・はくぶつかんに　てんじして　やるぜ！（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの登場セリフ
・ぼうず！　この件から　手をひきな！（ライ）
・おじょうちゃん　おれと　はりあうなんて　十年はやいんじゃ　ねえか？（アリーナ）
・ワケアリか　ならば　勝ったほうが　イタダクシンプルで　いいだろ？（スラッシュ）
・テメエ　ジャマなんだよ（ダンディJ）
・おや　女の子が　ふってくるとは　へんな　てんきだぜ（ティセ）
・でけえ口だな　人間とか　くってんじゃ　ねえだ

DANDY J

ダンディJ

技表の見方

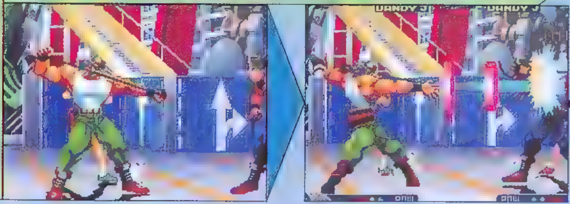
スコアは1発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので「25」の攻撃4回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）



必殺技

必殺ロープ

⬇↘➡ AorB／A+B



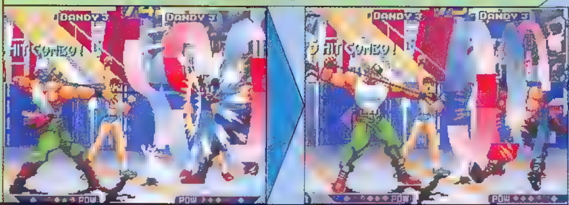
必殺ロープ連発花火

ロープ投げ中 AorB



必殺ロープ強引低気圧

ロープ投げ中 ⬅ AorB



必殺ロープ台風猛打

ロープ投げ最長時又はロープ引き寄せ中にレバー一回転 AorB／A+B

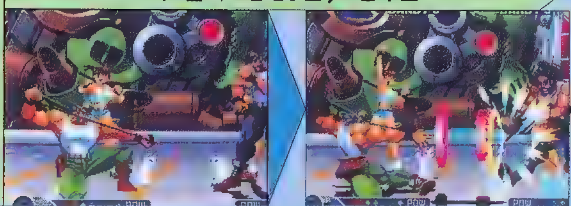


	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
必殺ロープ	300	9	0	4	5	1.5	3.0	上	—
必殺ロープWP・ロープ→エフェクト	300+100	16+19	0	4+1	5+0	0.7+0	1.3+1.3	上	空中ダウン・ダウン
必殺ロープ連発花火	100	2	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ強引低気圧	200	12	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ台風猛打・1→2→FINISH	300+300+300	9+9+9	0	7+3+1	5+0+0	0.4+0.4+0.4	0.8+0.8+0.8	上	空中ダウン・—・ダウン
必殺ロープ台風猛打WP・1→2→FINISH	300+300+300	8+8+8	0	16+7+1	5+0+0	0.3+0.3+0.3	0.7+0.7+0.7	上	ビリビリ&空中ダウン・ビリビリ・ビリビリ&ダウン

必殺技

しゃがみ必殺ロープ

⬇↘➡ CorD／C+D



しゃがみ必殺ロープ連発花火

ロープ投げ中 CorD



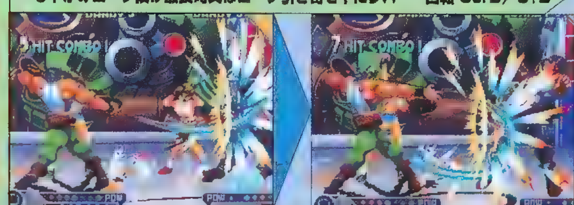
しゃがみ必殺ロープ強引低気圧

ロープ投げ中 ⬅ CorD



しゃがみ必殺ロープ台風猛打

しゃがみロープ投げ最長時又はロープ引き寄せ中にレバー一回転 CorD／C+D



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
しゃがみ必殺ロープ	300	9	0	4	5	1.5	3.0	下	
必殺ロープWP・ロープ→エフェクト	300+100	16+19	0	4+1	5+0	0.7+0	1.3+1.3	上	空中ダウン・ダウン
必殺ロープ連発花火	100	2	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ強引低気圧	200	12	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ台風猛打・1→2→FINISH	300+300+300	9+9+9	0	7+3+1	5+0+0	0.4+0.4+0.4	0.8+0.8+0.8	上	空中ダウン・—・ダウン
必殺ロープ台風猛打WP・1→2→FINISH	300+300+300	8+8+8	0	16+7+1	5+0+0	0.3+0.3+0.3	0.7+0.7+0.7	上	ビリビリ&空中ダウン・ビリビリ・ビリビリ&ダウン

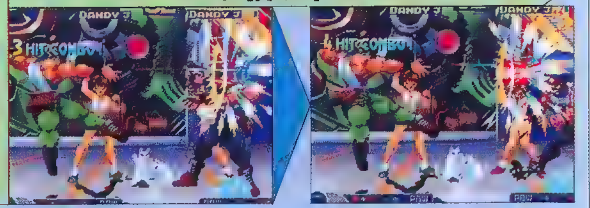
空中必殺ロープ

空中で↓↘→ AorB／A+B



空中必殺ロープ連発花火

ロープ投げ中 AorB



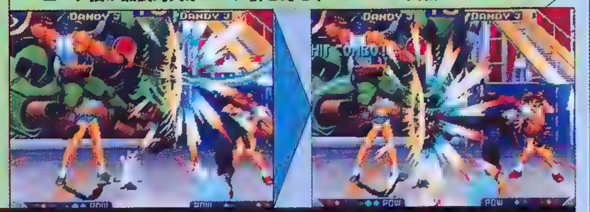
空中必殺ロープ強引低気圧

空中ロープ投げ中 ← AorB



空中必殺ロープ台風猛打

ロープ投げ最長時又はロープ引き寄せ中にレバー一回転 AorB／A+B



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
空中必殺ロープ	300	9	0	4	5	1.5	3.0	上	—
必殺ロープWP・ロープ→エフェクト	300+100	16+19	0	4+1	5+0	0.7+0	1.3+1.3	上	空中ダウン・ダウン
必殺ロープ連発花火	100	2	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ強引低気圧	200	12	0	1	0	0	0	上	—
必殺ロープ台風猛打・1→2→FINISH	300+300+300	9+9+9	0	7+3+1	5+0+0	0.4+0.4+0.4	0.8+0.8+0.8	上	空中ダウン・—・ダウン
必殺ロープ台風猛打WP・1→2→FINISH	300+300+300	8+8+8	0	16+7+1	5+0+0	0.3+0.3+0.3	0.7+0.7+0.7	上	ビリビリ&空中ダウン・ビリビリ・ビリビリ&ダウン

なんだか必殺技がやたらたくさんあるように見えてややこしく思えるかもしれないが、ロープを伸ばした後、先から飛び道具を撃ったり、引き戻して相手を連打したりすることができるというもので、この動作に立ち・しゃがみ・空中の三種の状態があるというだけだ。

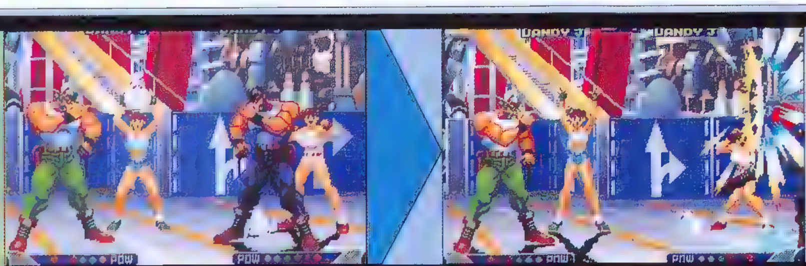
「必殺ロープ」は、前方にロープ伸ばす技で、連発花火や台風猛打などロープ技のすべてはこの技からスタートする。パンチボタンだと立ちロープで、キックボタンだとしゃがみロープ（下段技）。ジャンプ中でもロープを伸ばせるが、このときはパンチボタンのみとなっている。

「必殺ロープ連発花火」は、必殺ロープで伸ばしたロープの先から飛び道具を飛ばす技。射程距離が短く、威力も低いが、ガードされても隙は少ないので強引低気圧や猛打台風に比べれば使いやすい。WP版にすると威力が高いだけでなく、幅が広く、遠くまで届くようになるので使いやすい。

「必殺ロープ強引低気圧」は、伸ばしたロープを引き戻す技で、地上でヒットした場合は、すぐに戻せば連続技になるが、空中でヒットした場合はくらい時間が短いので連続技にはならない。

「必殺ロープ台風猛打」は、引き戻した相手をロープで連打する技。必殺ロープ（伸ばし）や強引低気圧（戻し）から連続技になるので、ヒットしたら威力の高いWP版を狙っていこう。ガードされると隙が大きいので、この隙を狙ってくる相手には使用を控えたほうがいいだろう。ちなみに台風猛打は、ロープ戻し時だけでなく、ロープ最長時にもコマンドを受け付けている。

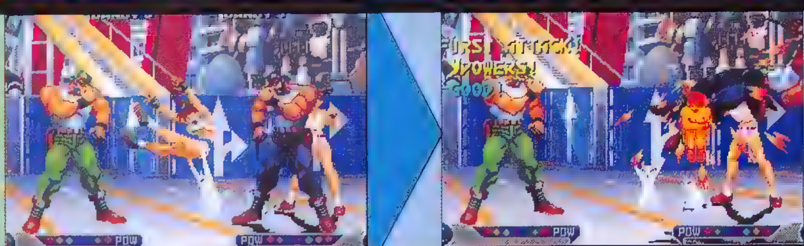
夏美 ランプー投げ



夏美　ランプー投げ
↓↙←↓↙← AorB

背景で応援している夏美がランプーを投げ、ダンディを援護してくれる技。ランプーは近過ぎると当たらないので、少し遠めの相手に対して使う。放物線を描いて飛んでいくが、べつに中段技というわけではない。注意してほしいのが、この技を出している最中は通常技しか使えなくなってしまうということ。空中でヒットしたときのみダウンを奪うことができる。

ランプー 夏美投げ



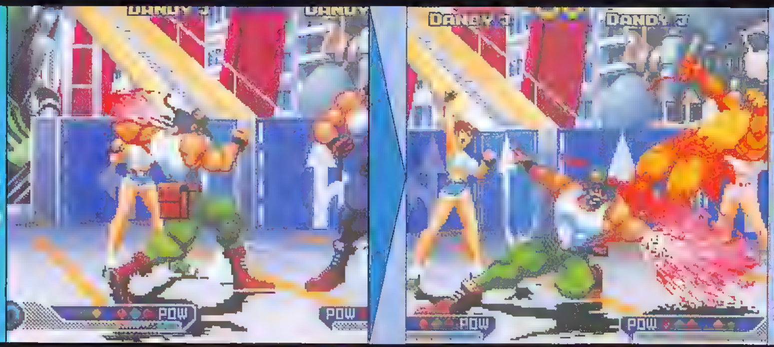
ランプー　夏美投げ
↓↙←↓↙← CorD

背景で応援しているランプーが夏美を投げ、ダンディを援護する技。ランプーと違って夏美は遠くまで届かないので（夏美が重いのか、ランプーの力不足なのかは謎）近距離の相手に使おう。上段攻撃で、空中でヒットしたときのみダウンを奪える点や、この技の最中は通常技しか使えなくなるという特徴は変わらない。距離によってランプーと夏美を投げ分けよう。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
夏美　ランプー投げ	100	19	0	1	5	—	—	上	空中ダウン
ランプー　夏美投げ	100	28	0	1	5	—	—	上	ダウン

驚異人体発火拳

ノーマル



➡⬇↘ AorB／A+B

「驚異人体発火拳」は、「アッパーカッ！」の声と共に、炎をまとった拳で相手の足元をすくう下段技。ガードされれば隙はあるものの、リーチの長い下段攻撃であり、威力もあるので使用頻度は高い。小でも大でも、技の出の早さや隙の大きさは変わらないが、ダメージはわずかに大のほうが高い。どうせ使うなら威力のある大にしよう。WP版は、下段という利点は変わらず、最大5ヒットまでするようになる。ノーマル版より出が早いので、跳び込みやダッシュ攻撃から連続技にもなる。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	わくわくゲージ増加量 ガード	わくわくゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
小	300	76	30	1	5	12.6	25.3	下	燃え燃え＆ダウン
大	300	85	30	1	5	14.1	28.3	下	燃え燃え＆ダウン
WP・1→2→ループ→FINISH	300→300→300→300	26→26→26→26	0	1→—→3→1	5	1.1→1.1→1.1→1.1	2.2→2.2→2.2→2.2	下→下→上→上	燃え燃え+空中ダウン+ぶっとび

大容量静電拳





➡⬅➡⬅➡ A+B

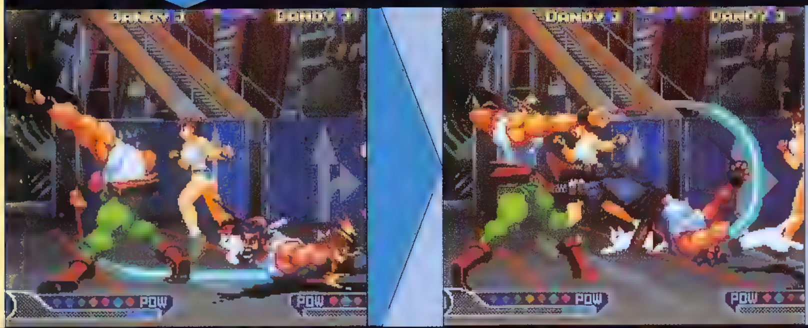
「大容量静電拳」は、帯電しているロープを前方に伸ばし、ヒットした相手に大ダメージを与えるドキドキ技。最大7ヒットで、まともに当たれば体力の約6割を奪うこともできる。出は遅めだが、スカりにくいのがすくい。地上・空中を問わず、当たればダウンさせることができる。ちなみに空中ガードは不可。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	わくわくゲージ増加量 ガード	わくわくゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
1	300	16	0	7	5	0.7	1.3	上	ビリビリ＆空中ダウン
2	300	16	0	—	—	0.7	1.3	上	ビリビリ＆ダウン

ドキドキアタック

驚天動地銀河激突落とし





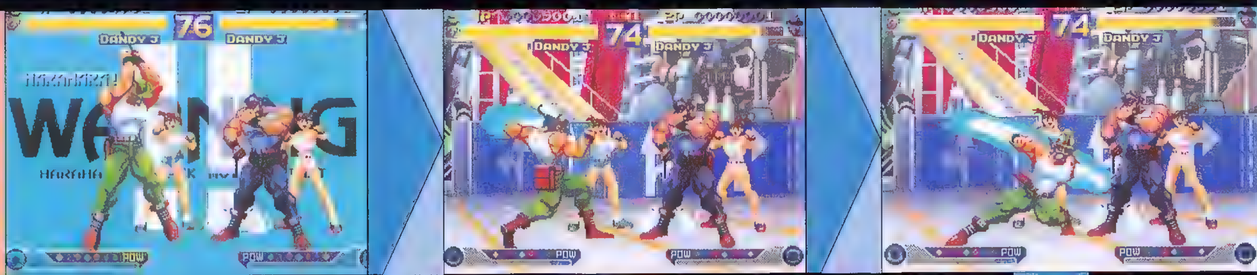
⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅ A+B

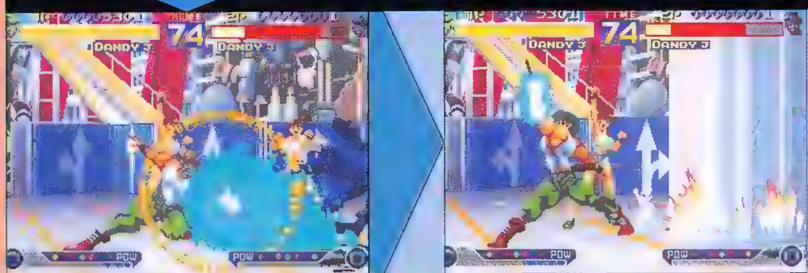
「驚天動地銀河激突落とし」は、「いけぇ！」の声と共にロープを前方に投げ、ヒットした相手を左右の地面にビタンビタンと叩き付けるドキドキ技。空中ガードはできず、当たれば体力ゲージの約半分を奪うことができる。威力があるので多用していきたい技だが、攻撃位置の高い上段攻撃なのでスカってしまうことが多いのが難点だ。画面停止効果までは少し遅いが、かかってしまえばここからはけっこう早い。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
1	300	4	0	1	—	0.2	0.3	上	—
2	500	114	0	—	—	4.7	9.5	上	—

ハラハラアタック

対消滅粒子加速拳





⬇⬇ A+BorC+D

「対消滅粒子加速拳」は、地面に気合を込めた拳を叩き付け、ダンディの周囲に円筒形の力場を生じさせるハラハラアタック（ガード不能）。その威力はすさまじく、体力ゲージの6割強を奪うことができる。飛び道具ではないので、ある程度近くないとヒットさせることはできないし、技の出が遅いので当てるのはなかなか難しい。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
	300	209	20	1	6	—	17.4	防御不可	ビリビリ&ぶっとばし
エフェクト1	100	69	0	1	—	—	—	防御不可	ダウン
エフェクト2	500	69	0	—	—	—	—	防御不可	ダウン

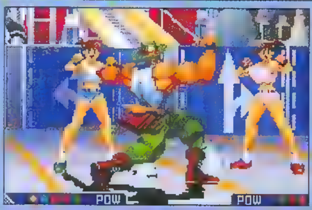
立ち攻撃 しゃがみ攻撃 ジャンプ攻撃

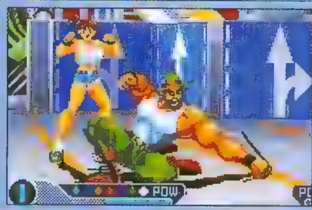
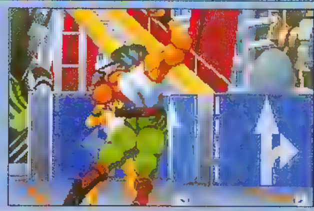
近距離　遠距離






技名	ボタン	得点	攻撃値	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
ハイバックブロー	A	100	19	10	1	2	3.1	6.3	上	—
ミドルバックブロー	A	100	19	10	1	2	3.1	6.3	上	—
グラウンドストレート	A	100	18	10	1	2	3	6	下	—
スカイジャブ	A	100	19	5	1	2	3.1	6.3	中	—



技名	ボタン	得点	攻撃値	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
[illegible]	B	100	47	25	1	3	7.8	15.7	上	—
ストレート	B	200	47	25	1	3	7.8	15.7	上	—
フットバスター	B	100	43	0	1	3	7.1	14.3	下	足払い
スカイアッパー	B	200	47	15	1	3	7.8	15.7	中	—

●基本技解説

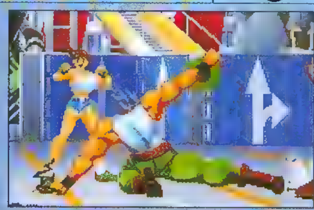
地上で多用する基本技は立ちとしゃがみの小パンチで、技の出が早いのが利点。特に立ち小パンチは、(近距離・遠距離共に)しゃがみ小パンチよりも隙が小さくリーチも長いので使いやすい。これに下段攻撃のしゃがみ小パンチを混ぜていくと効果的だ。ダンディの基本技には、わくわくコンボ特性が無いので、隙が小さく連続ヒットにもなる小パンチは非常に重要だ。

立ち・しゃがみ共に、小キックからは連続技につながらないものの、しゃがみ小キックはリーチが長い下段技。しゃがみ小パンチが届かない距離で使うといい。

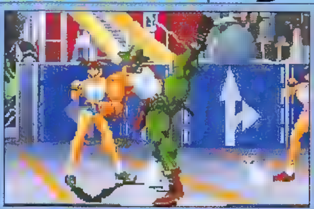
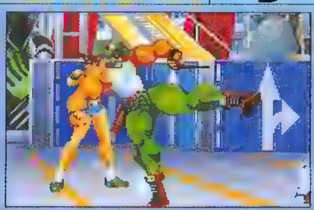
しゃがみ大パンチは下段技で、基本技の中で唯一ダウンを奪える技。大パンチや大キックは技の出が遅く使いにくいが、ダメージが大きく、くらくら値も高いので、跳び込みやダッシュ攻撃から連続技になるように使っていきたい。ダッシュ攻撃がスカると、立ち大パンチが投げに化けたりするが、それはそれでよし。近距離での立ち大パンチや立ち大キックは、技が上方向に向いているので対空技にも使えそうだが、あまり使うことはない。出すなら早めに出すことを心がけよう。

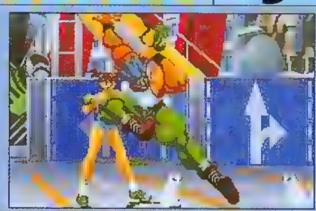
ジャンプ攻撃では、小キックと大キックを使うことが多い。普段は、下方向に判定が強く威力も高い大キックを使う。小キックはめくりに使えるので、相手を跳び越しそうな近距離で使っていこう。ジャンプパンチは自分より上方向の相手に強いので、空対空技として使っていきたいところだが、空中ガードのせいもあってあまり使う機会はない。






技名	ボタン	得点	攻撃値	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
ハイキック	C	200	23	15	1	2	3.8	7.7	上	—
ローキック	C	200	23	15	1	2	3.8	7.7	上	—
グランドキック	C	200	21	10	1	2	3.5	7	下	—
スカイニー	C	100	23	5	1	2	3.8	7.7	中	—

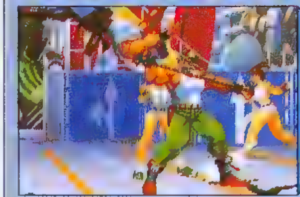





技名	ボタン	得点	攻撃値	くら²	HIT	ゲージ増加量 基準	G	HIT	位置	攻撃特性
ハリケーンキック	D	200	57	25	1	3	9.4	19	上	—
[illegible]	D	200	57	25	1	3	9.4	19	上	—
ジャイアントキック	D	200+100	26+26	10+5	2	3	4.3+4.3	8.7+8.7	上・下	—
ダンディキック	D	200	57	15	1	3	9.4	19	中	—

万物直逆球投げ

投げ | 敵の近くで → or ← B




得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	66	0	1	—	—	22	—	—

上死下死点投げ

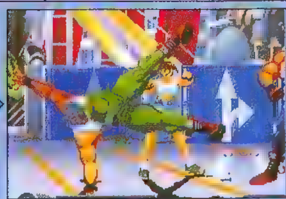
わくわく投げ | 敵の近くで → ↘ ↓ ↙ ← D




得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	85	0	—	—	—	28.3	—	—

リベンジキック

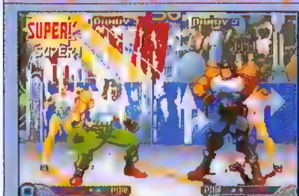
起き上がり攻撃 | 起き上がり時 ↖ or ↑ or ↗

得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	47	20	1	4	7.8	15.7	中	ダウン

スーパーモード発動

ABCD同時押し




得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100	50	50	1	—	8.3	16.7	上	ダウン

空中万物直逆球投げ

空中投げ | 空中敵の近くで ↑ 以外 B




得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	66	0	—	—	—	22	—	—

バスターヒール

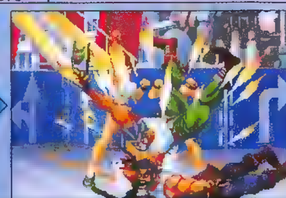
中段 | (AorB)＋(CorD)




得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	47	20	1	4	7.8	15.7	中	—

オーバードライブエルボー

追い討ち攻撃 | 相手ダウン中 ↖ or ↑ or ↗＋ボタンいずれか

得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	57	0	1	4	9.4	19	上	踏みつけ

●特殊技解説

投げは、空中・地上共に大パンチでOKだが、これは通常投げなので当然受け身をとられてしまうことも多い。どうせならわくわく投げの「上死下死点投げ」を狙ったほうがいい。投げたあとの硬直時間が長いが、やはり受け身をとられずに確実にダメージを与えられる点がいい。

「バスターヒール」はしゃがみガード不可で、「すわってんじゃねェー！」という声と共に、かかと落としをくらわす中段技だ。大袈裟なアクションなのでバレやすく、あまり多用できる技ではないが、相手がこの技を忘れた頃に使うと効果があったりする。ただ、攻撃判定が出るのが遅いので、反応が早い相手はなかなか食らってくれないが…。コマンドは、パンチとキックを同時押しするというもので、小と大どちらのボタンでもかまわない。

「リベンジキック」は、起き上がり攻撃で、起き上がり時に「なめるなぁ！」の声と共に片手をついた状態から蹴り上げる中段技。起き上がりを攻めようとして近づいて来たり、追い打ちにきた相手に有効だ。ガードされると隙が大きいので、この隙を狙われている場合は使用を控えよう。ちなみに、移動起きをした後は起き上がり攻撃は出せないぞ。

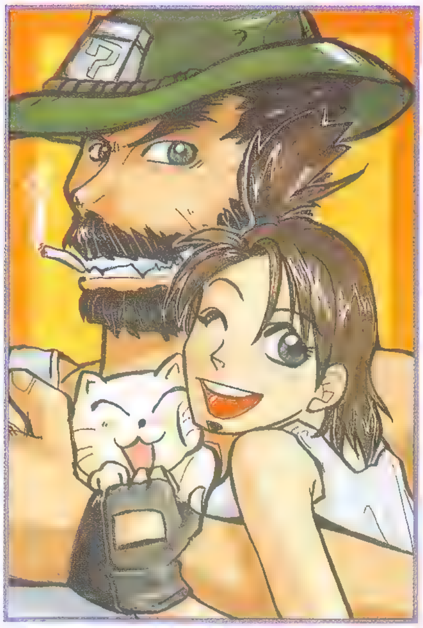
「オーバードライブエルボー」は、「じっとしてろー！」の声と共にダウン状態の相手にジャンプからのエルボーをぶちかます追い打ち技。相手のダウン時間はダメージによって変化するので、大発火拳のように威力の高い技を当てたあとに狙おう。

スーパーモード発動は、他キャラに比べ攻撃判定が出るまでは遅いが、その後の隙が小さく、ガードされても反撃はされにくい。ガード時にも使え、空中ガードができないという点を活かし、連続ガードさせられているときや跳び込まれた瞬間に使うといい。

DANDY J
シビーよ

道しるべはテメエの足が示してくれるぜ！
ダンディーJ

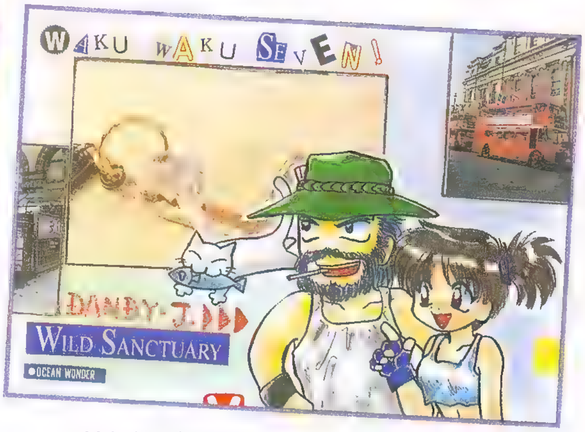
宝探しならまかせとけ！
三千世界をマタにかけ、
今日も冒険大活劇！神秘のお宝、
わくわくボールを追い求め、
ダンディー自慢の鞭が唸るぜ！
助手（？）の夏美と怪猫ランプーを
引き連れて、
明日はどこへ向かうやら。



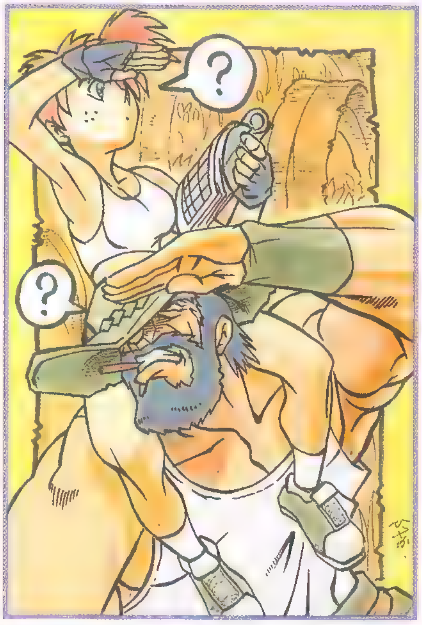
⬆（東京都　覆面太郎君）
☆ダンディー主演のゲームも作ってほすー。

⬇大阪府　NATOさん）
☆毎日、違う空の下。どうだい？わくわくするだろ。





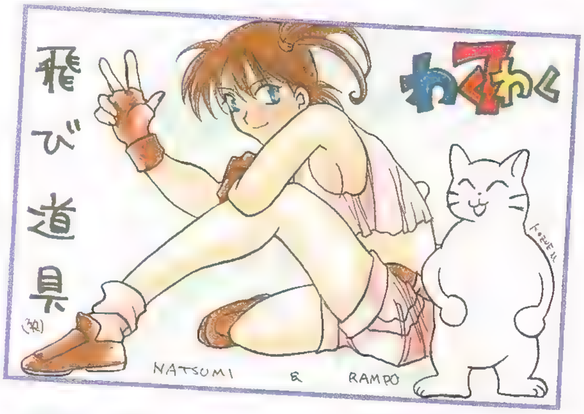
⬆（京都府　ガイ忍君）
☆人生スナワチ冒険なり。安定人生なんてクソ喰らえい！



⬆（岐阜県　平坂和弥君）
☆一筋縄に行かない所が冒険の醍醐味でさぁ。

⬇（栃木県　吉田尚子さん）
☆実はダンディーと７kg違い。発育がいいのね。





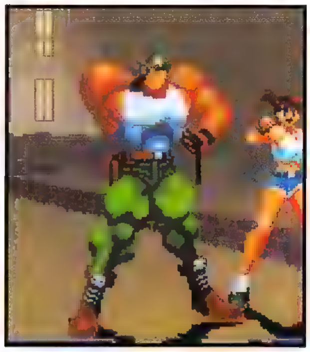
⬆佐賀県　陵樹さん）
☆それより何より気になるのはランプーのあの腕だ。



命縄魂努汗鞭力髭男愛命縄魂努汗鞭

うぉらっ！オレだダンディーだ！みんな知っているとおりオレはファイターであると同時に、トレジャーハンターでもあるわけだから、常にまわりの状況を把握する鋭い洞察力とCOOOLな状況判断力が必要なわけだ。なにぃ！信じられないだぁ！よしそこまで言うなら証明してやるぜ！ついて来な!!





パンプアーップ!!

MISSON 1 RAI STAGE

キン肉先生



ほう、こいつがあのボウズに電撃技を教えたってのか？なるほどなかなか骨のありそうな顔をしているぜ！

MISSON 2 SLASH STAGE

小動物



いいねぇ、こういった小さな動物はよ、なんだか腹がへってくるよな。オット冗談だよ逃げるんじゃねぇ！ランプー！



増殖!!

MISSON 3 POLITANK Z

奥さん働けや!!







まったくなっちゃいねえな！くっちゃべんなら水道を止めてやれや。あんまりグダグダ言わねえけど、ダンナが泣くぜ！

FINAL MISSON SLASH STAGE 2

哀愁の女子高生



どうしたお嬢ちゃん悩みごとか？金の相談ならお断りだが、恋の悩みならおまかせだ！見てみなこの隆起する筋肉を！ん!?んん〜ん？

漢の生き様

まるるん



不思議な森

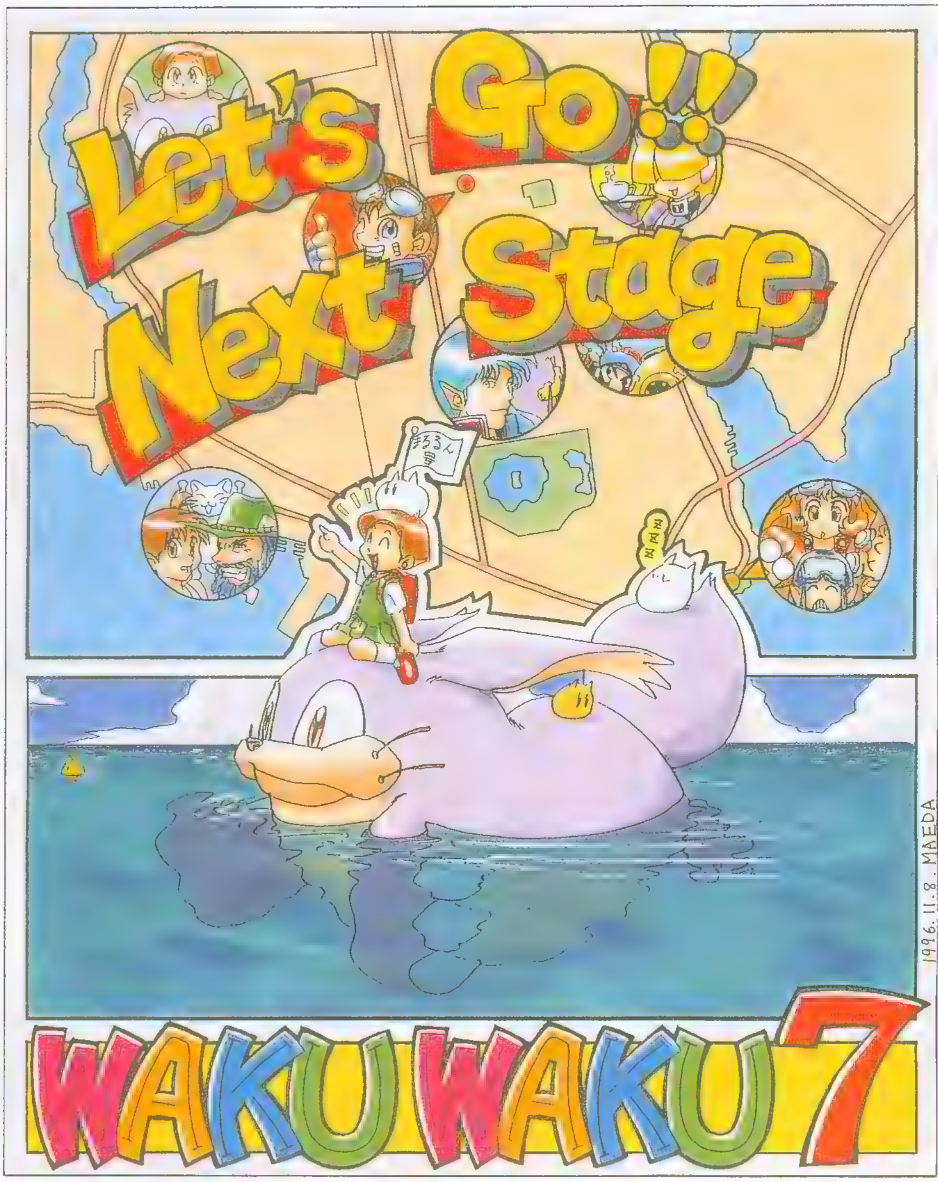
「早くしないと魔女っ子ルーニーちゃんが始まっちゃうー。」
みたいテレビのために家路を急ぐ六条麦。ふと横をみると、小さな森が目にはいる。いつごろからか、この小さま森のどこかに、別の世界に通じる道があるという噂が流れていた。そして麦の家は、その森のちょうど反対側にあった。
「どうせ噂だし、近道しちゃえ。」
低めの柵を乗り越えて、その森の中に走っていった。
　しばらく走ると、いきなり開けた場所に出た。麦がそこで目にした物は、今まで見たこともないような動物達と遺跡だった。あわてて戻ろうと振り返ると、今まで来た道がなく、変わりに大きな遺跡が目の前をふさいでいた。噂は本当だったのだ。疲れと心細さで、その場にへたりこんで泣き出してしまう。
「お家に帰りたいよー。」
そのとき、後ろの方で草木をかき分ける音がした。しゃくり上げながら振り向くと、目の前に紫色のでかい動物が立っていた。
「……う……あ゛――――――ん。」
いきなりの対面に驚き、ますます泣いてしまう麦。そんな泣きじゃくる麦の顔の前に、大きな手が差し出された。その大きな手の先には、きれいな花がのっていた。
「ひっく、ひっく、……え……？」
少し落ち着いた麦は、大きな動物を見上げ、おずおずと花を受け取った。
「あ…ありがとう。」
うなづく動物。
「言葉…わかるの？」
またうなづく動物。
「ぐすっ…道に迷っちゃったの。お家にかえりたいの。」
するとその動物は、ボンボンと自分の胸をたたいた。
「帰れるの？でもお家すっごく遠くにあるんだよ。」
強くうなづく動物。そして、どこからか緑色のガラス玉のような物を持ってきた。
「これでお家に帰れるの？」
すると動物は、７本の指を立てた。そして麦に緑の玉を渡すと、小さな親指を１本折り曲げて見せた。
「あと…６個いるの？あとの６個は？」
麦がたずねるとその動物は、おもむろに麦を頭にのせ、森の中を歩き始めた。
「どこに行くの？」
麦に渡したガラス玉を大きな爪で指差す。
「集めるの手伝ってくれるの？」
麦が頭に乗っているので、小さくうなずく。
「ありがとう！えーと、そっか名前ないんだ。そーだ麦がつけたげる。んーと、えーと、大きくてボールみたいにまるっこいから、まるるんなんてどう？」
「ばうばうっ。」
「気に入ってくれた？これからよろしくね、まるるん。」
「ばう！」
　そうしているうちに森を抜け、目の前には大きな街が見えてきた。
「それじゃまるるん、次のボールに向かってレッツゴー！」
「ばうっ！」



カラーバリエーション



WAKU WAKU SEVEN
MARURUN



OPムービー





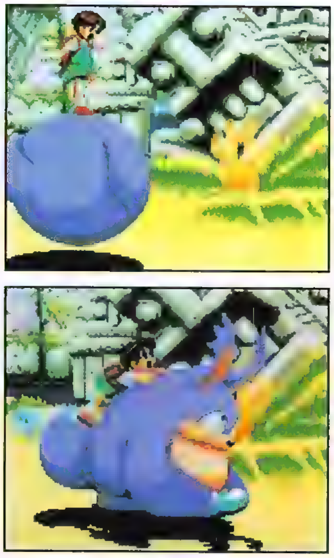




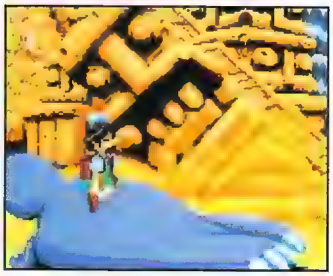
登場しーん1



登場しーん2



負け



ドロー



やられ



リーナ)
・まるるん　きこりさんが　やってきたよ！(スラッシュ)
・まるるんを　つかまえ　ないで！(ダンディJ)
・あらら　あなたも　まいごなの？　え？たま？(ティセ)
・わーい　そっくりだぁ　まっくろだぁ(まるるん)
・わあ！すごい　ロボットさんだ　まけないで！まるるん！(ポリタンクZ)

●プレイヤー各キャラに対するCPUの勝ちセリフ
・おにいちゃん、　だいじょうぶ？(ライ)
・おねえちゃん　あんまりあばれると　ボーイフレンド　できないよ(アリーナ)
・木をきる　きこりさんは　まるるんは　キライみたい(スラッシュ)
・あぶなかったね　まるるん！(ダンディJ)
・わぁーい！　もっと手品　みしてー！　あれ？(ティセ)
・そっくりさん　またねー！(まるるん)
・なんだぁ　あのひとも　こどもなの？　いくちゅ？　ワンワンも　いるんだぁ！(ポリタンクZ)





ボイスリスト

(ま) ふがあぁぁぁぁ	スーパーモード発動
(ま) んぎゃん	ぶっとび後の着壁ダメージ
(ま) あぁぁぁぅ	くらくらダメージ
(ま) ふんっ（低）	立ちパンチ1
(ま) ふんっ（高）	立ちパンチ2
(ま) んが	垂ジャンプパンチ2
(麦)わーやばい(ま)はあぁぁ	みらくるボイス
(ま) ほげぇぇぇぇぇぇ	みらくるボイス
(麦) やっ（ま）うがっ	投げられ受け身
	壁受け身
(麦) むぎゅっ	登場
	起き上がり
(麦) へ きゃあぁあぁぁぁ	ＣＰＵ登場
(麦) よいしょやったぁ	勝利Ａ
(麦) いえーい	勝利Ｂ
(麦) うえぇぇぇぇぇん	敗北Ｂ
(麦)まるるん､誰かきたみたい	乱入された時
(麦) わっ （ま）んが	ダメージ（弱）1
(麦) きゃぁ（ま）んぎ	ダメージ（中）2
	ダメージ（弱）2
(麦)わわわわ(ま)んごぉ	ダメージ（強）1
(麦) ひえー（ま）あー	ぶっとびダメージ
(麦) わっ	足払いダメージ
(麦) あっちいー	燃え燃えダメージ
(麦) うひゃー	立ちキック
(麦) わっ	垂ジャンプキック1
(麦) おりゃー	垂ジャンプキック2
(麦) えーい	斜ジャンプパンチ2
(麦) えいっ	追い打ち
(麦) ぽーい（ま）うがっ	投げ
(麦) やっ	わくわく投げ
(麦) うひゃー	ぶんぶんコプター
(麦) きゃ （ま）んがぁ	ぼでぇプレス
(麦) ぱぁーんち(ま)がっ	ぐるぐるパンチ
(麦) とんでけぇ(ま)うが	わくわくアッパー
(麦) ちょっと （ま）ふふ	ダッシュ
(麦) ぱぁんち	
(麦) きぃっく	
(麦) じゃんぷ	

セリフ集



●対戦乱入者に対するリアクション
・たいへんだよ　まるるん　たいせんだよ　まるるん

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・まるるん　ふっかぁーつ！

●ボスステージ前デモでのセリフ
・まるるん、　たまを　どうするの？

●対戦乱入時のセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:う、うが？！
・1:まるるんと　いっしょに　あそぼうよ！
・2:まるるんは　つよいんだから
・3:まるるんは　ほんきよ！　にげて！

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:まるるん　だいじょうぶ？　まけるかとおもったよ・
・1:やったあ！　まるるん、　つおい！！
・2:まるるん、　そんなの　いいから　はやくいこ
・3:ふごぅ！

●ＣＰＵ各キャラに対するプレイヤーの勝ちセリフ
・おにいちゃん、　まるるんを　いじめちゃだめだよう！（ライ）
・おねえちゃん！　まるるんを　いじめちゃだめだよう！（アリーナ）
・まるるん　なんだかもう　ねむいよ（スラッシュ）
・まるるんは　人なんか　たべないもん　ね、まるるん！（ダンディＪ）
・まるるんを　サーカスに　うっちゃ　だめなの！（ティセ）
・まっくろさん　またねー！　（まるるん）
・まるるんは　おともだち！　もうじゅうじゃないもん！（ポリタンクＺ）
・かくとうかって　たいへんな　おしごと？（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの登場セリフ
・おにいちゃん　まるるんと　あそぼうよ！（ライ）
・おねえちゃん　まるるんと　あそぼうよ（ア

MARURUN

まるるん

技表の見方

スコアは1発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので、「25」の攻撃4回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）



必殺技

ぐるぐるパンチ

ノーマル



⬇⬊➡ AorB／A+B

大きな腕を回転させてから、相手をめがけて前進しながら殴りつけていく突進系の多段ヒット攻撃。小、大のどちらであっても基本的には最大5ヒットまでしてくれ、最後の部分がヒットすれば、相手をダウンさせることができる。また、わくわくパワー（以下WP）使用時には最大ヒット数が6ヒットに変化。さらに最後の判定部分がダウン判定から吹っ飛ばし判定になり、ヒット時に相手を画面端へと吹っ飛ばすことができるようになる。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
小	300	16	10	4	5	2.6	5.3	上	—
小・FINISH	300	16	10	1	—	2.6	5.3	上	ダウン
大	300	18	15	4	5	3	6	上	—
大・FINISH	500	18	20	1	—	3	6	上	ダウン
WP	400	23	2	5	5	1	1.9	上	—
WP・FINISH	500	28	30	1	—	1.2	2.3	上	ぶっとばし

必殺技

ぼでぇプレス

ノーマル



⬇⬋⬅ CorD／C+D

両手を地面についた逆立ちのようなモーションから身体全体を使って、相手を押しつぶしていく必殺技。中段の攻撃判定を持っている上に、攻撃判定の発生がぐるぐるパンチよりも早く対空としても使っていける。また、WP使用時であれば最大7ヒットまで相手に多段ヒットしてくれる。こうして見ると非常に使えそうな必殺技ではあるが、その反面として硬化時間が非常に長く、ガードされた場合には反撃確定で投げも余裕で入る。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小	400	80	50	1	5	13.2	26.7	中	ダウン
大	500	90	70	1	5	14.9	30	中	ダウン
WP・1→2	300+300	20+20	5+5	6+1	5	0.8+0.8	1.7+1.7	中	空中ダウン・ダウン

必殺技

ぶんぶんコプター

ノーマル

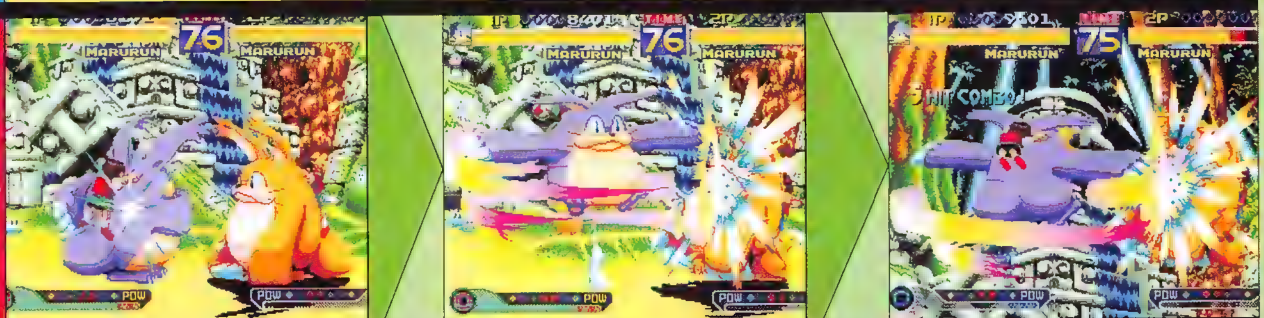


➡⬇⬊ AorB／A+B

（空中入力可能）

両手を左右に大きく広げて、ヘリコプターのローターよろしく回転しながら上昇していく対空必殺技。便宜上対空技とはいっているが、実際にはその長いリーチと出の早さを生かして、手の先で相手を引っかけるようにして使っていく。基本的に小、大とWP使用時では飛行高度とヒット数が違い、小で出した場合は2ヒット、大は3ヒット。また、WP使用時は無敵時間が長くなる上に、なんと相手に最大9ヒットしてくれるようになる。

わくわくパワー



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
小	300	40	10	2	5	6.6	13.3	上	ダウン
大	300	30	10	3	5	5	10	上	ダウン
WP	300	15	5	9	5	0.6	1.3	上	ダウン

ぶんぶんタイフーン



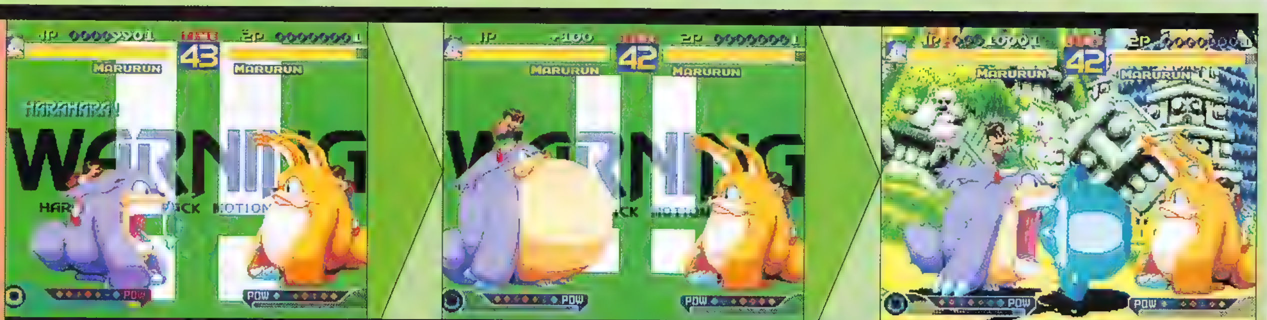


レバー一回転 A+B

見た目にはぶんぶんコプターと同じだが、ドキドキアタックであるこの技は、上昇せずに地面と平行に横方向に移動していく。ヒット数に関してはぶんぶんコプター同様に最大9ヒットしてくれるが、最後の部分をヒットさせないと相手をダウンさせることができない。しかし、その代わりといってはなんだが、技を出した後はレバー入力をすることで左右に移動できるようになっているので、相手にガードされた場合は反対方向に逃げていける。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	300	20	5	8	5	0.8	1.7	上	空中ダウン
FINISH	300	20	10	1	—	0.8	1.7	上	ダウン

みらくるボイス





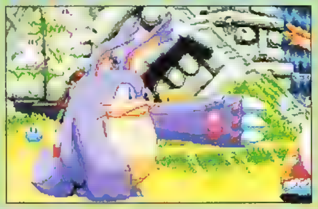
↓↓ A+BorC+D

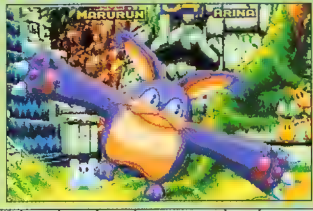
大きく息を胸いっぱいに吸い込んでから、それを前方に吐き出してガード不能の巨大な跳び道具を撃っていくハラハラアタック。コマンド入力から攻撃判定発生までが全キャラ中でもっとも早く、自分が攻撃しにいかない分だけ出してしまいさえすればほとんどリスクはないといってしまってもよい。CPU戦はもとより、対戦でも投げ技のぼーいやまるるんピンタから十分に狙っていけるので、チャンスがあれば使っていこう。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
エフェクト（出始め）	500	36	5	1	6	—	—	防御不可	空中ダウン
エフェクト	500	44	0	5	—	—	—	防御不可	ダウン

立ち攻撃　しゃがみ攻撃　ジャンプ攻撃（垂直／斜め）

A







	得点	攻撃値	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
立ち攻撃	100	20	5	1	2	3.3	6.7	上	—
しゃがみ攻撃	100	18	5	1	2	3	6	下	—
ジャンプ攻撃 垂直	100	20	5	1	2	3.3	6.7	中	—
ジャンプ攻撃 斜め	100	20	5	1	2	3.3	6.7	中	—

B






	得点	攻撃値	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
立ち攻撃	200	50	25	1	3	8.3	16.7	上	—
しゃがみ攻撃	200	45	0	1	3	7.4	15	下	足払い
ジャンプ攻撃 垂直	200	50	25	1	3	8.3	16.7	中	叩きつけ
ジャンプ攻撃 斜め	200	50	5	1	3	8.3	16.7	中	—

●通常技解説

立ち状態の基本技では、基本的に小キックがもっとも攻撃判定の発生が早い。しかし小パンチに比べてリーチ自体は短いので、牽制として使っていくならば、わくわくコンボの始動技でもあるこちらを使っていくほうがよい。大攻撃に関しては攻撃力が高く、相手をダウンさせることのできる大キックを使っていくのがよく、攻撃判定も上方に強いので飛び込みに対する対空としても十分使っていける。

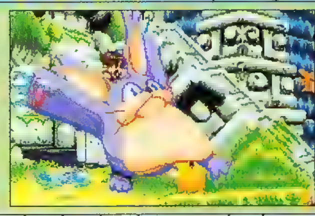
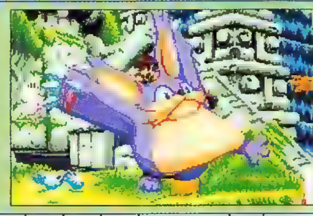
さて、しゃがみ状態についてはキック攻撃が特殊な攻撃となっているため、基本的にはパンチ攻撃がメイン。とはいえ、大パンチ攻撃は攻撃判定の発生がしゃがみ攻撃の中でもっとも遅く、わくわくコンボとして使っていっても連続ヒットしないことが多い。したがって単純に相手をダウンさせたいときには、小キックを使っていくようにする。また、跳ねるような軌道で相手を攻撃する特殊な大キックは、相手の足払いなどを潰すことができるのでうまく使っていこう。

お次はジャンプ攻撃についての説明をしていくと、飛び込みで使っていくのは小パンチと小キック。特に小キックは多段ヒット攻撃で、背の高いキャラであれば最大4ヒットしてくれる。基本的に大パンチ、キックに関しては空対空として空中ぽーいと併用して使っていく。

また、垂直ジャンプ時の大パンチと小キックには専用の通常技が用意されていて、垂直大パンチは相手を地面に叩きつける特殊属性を持っていて判定が非常に強い技だが、なぜかしゃがみガードされてしまう…。

C



	得点	攻撃値	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
立ち攻撃	100	25	10	1	2	4.1	8.3	上	—
しゃがみ攻撃	100	23	5	1	2	3.8	7.7	下	足払い
ジャンプ攻撃 垂直	100	12	5	1	2	2	4	中	—
ジャンプ攻撃 斜め	100×6	25×6	5×6	6	2	4.1×6	8.3×6	中	—

D

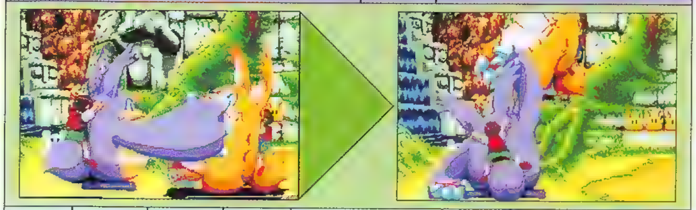





	得点	攻撃値	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
立ち攻撃	200	60	25	1	3	9.9	20	上	ダウン
しゃがみ攻撃	200	54	10	1	3	8.9	18	下	ダウン
ジャンプ攻撃 垂直	200	60	5	1	3	9.9	20	中	—
ジャンプ攻撃 斜め	200	60	5	1	3	9.9	20	中	—

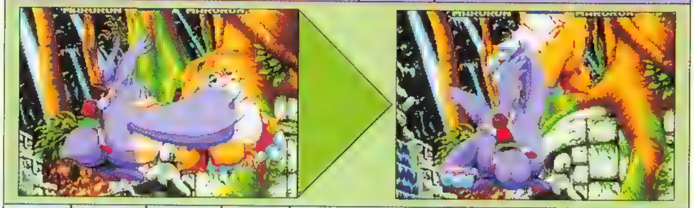
特殊技

ぽーい　投げ　敵の近くで➡or⬅B



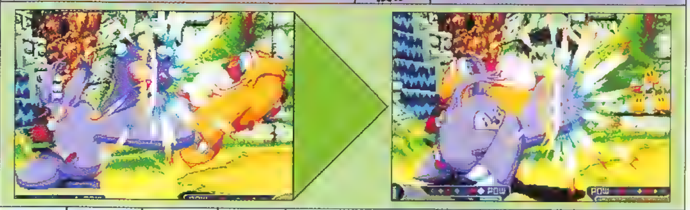
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
300	70	0	—	—	—	23.3	—	—

空中ぽーい　空中投げ　空中敵の近くで⬆以外 B



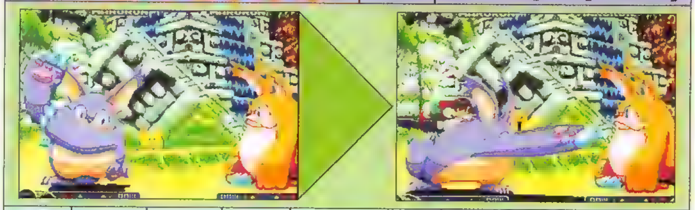
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
300	70	0	—	—	—	23.3	—	—

まるるんピンタ　わくわく投げ　敵の近くで➡↘⬇↙⬅D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
300	90	0	—	—	—	30	—	—

つっこみちょっぷ　中段　(AorB)＋(CorD)



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
200	50	5	1	4	8.3	16.7	中	—

起き上がりくるりんきっく　起き上がり攻撃　起き上がり時↖or⬆or↗



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
300	50	20	1	4	8.3	16.7	中	ダウン

おしりドーン　追い討ち攻撃　相手ダウン中↖or⬆or↗＋ボタンいずれか



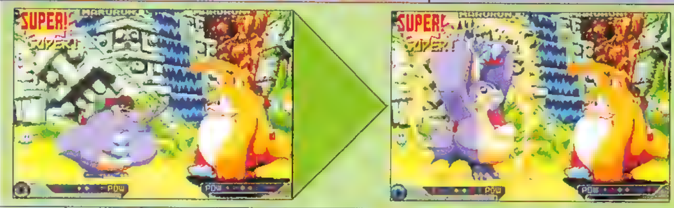
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
300	60	0	1	4	9.9	20	上	踏みつけ

わくわくアッパー　➡B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
500+500	25+50	25+20	2	3	4.1+8.3	8.3+16.7	上・上	ダウン・ぶっとばし

スーパーモード発動　ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
500	50	50	1	—	—	—	上	ダウン

●特殊技解説

投げ技については、通常投げのぽーい（空中ぽーいもあり）がそれとなっている。ところが、これとまったく同じコマンド（➡B）で特殊入力技のわくわくアッパーがあるため、投げ間合いの外に相手がいた場合には、出の遅いわくわくアッパーが出てしまう…。これを回避する方法としてふたつあり、ひとつめは相手とは逆方向にレバーを入れることがそれ。そしてふたつめはコマンド投げである、まるるんピンタを使っていくことで回避できる。しかし、まるるんピンタに関してもぼでぇプレスとコマンドが重複しているため、投げ間合い外に相手がいた場合には、当然こちらの技が出てしまうといった欠点もある。

さて、中段攻撃であるつっこみちょっぷに関しては、他のキャラと同様に攻撃判定の発生自体がかなり遅い。しかし、その代わりといってはなんだが、かなりのリーチはあるので間合いをとって出していけば相手の足払いなどをすかしつつ反撃…などといったことを一応は狙っていける。もうひとつの特殊入力技であるわくわくアッパーに関しては、対空技として使っていけなくもないが、やはり攻撃の発生時間がかなり遅いので、忘れてしまっても問題はない。

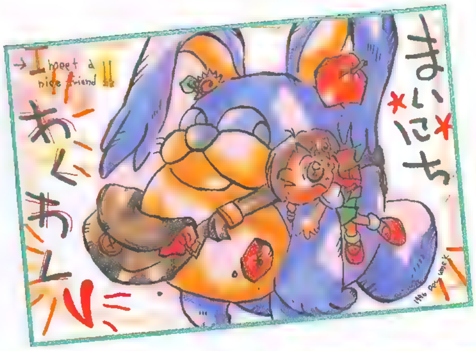
まるるんの起きあがり攻撃は対空にもなるうえに、攻撃発生、硬直時間のどちらに関しても普通なので、機会があるようなら使っていっても特に問題はない。また、追い打ち攻撃であるおしりドーンに関しては、見た目通りに攻撃判定が広くスピードも他のキャラに比べて並。追い討ちを決めるチャンスとしては、連続技などで相手に大ダメージを与えたあと。これであればダウン時間が長いので、追い討ちを狙ってみてもいいだろう。

ちなみにまるるんのスーパーモード発動は早くて硬直も非常に短いので、使っていかないと損をするぞ！

MARURUN
一匹くれ!
まるるん

迷いの森に生息する、
一匹のデルバーニャ・ポテポタ。
森で迷ってしまった、
地球から来た小学生・六条麦。
この一匹と一人が出会うところから、
物語は始まります。
果たして、麦ちゃんは大好きな
おとうさんとおかあさんが
待つ家へと、帰りつくことが
できるのでしょうか？

一人じゃないよ、ねっ！



➡（埼玉県　稲葉うめーしさん）
☆そりゃもうドッキドキの。迷うー？



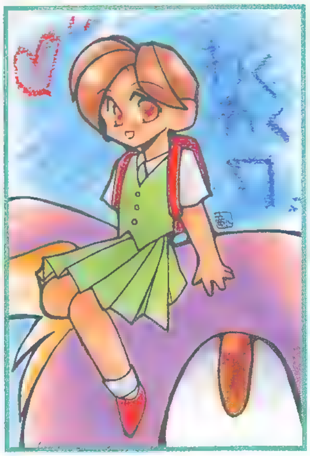
➡（神奈川県　佐藤洋平君）
☆妙に疲れている麦ちゃんがミソ。



➡（岡山県　MK厂君）
☆六条さんのおでこはポイント高いよね。



➡（埼玉県　水木京君）
☆何だ？…頭上に渦巻く暗黒空間は…。



➡（神奈川県　灯居竜人さん）
☆まるるんのページなのに何か麦ちゃんばっかりだネ。「許可する！」（⬆天の声）



⬅（静岡県　このえあきこさん）
☆皆も歯を大切に。



➡（岡山県　中嶋カヲリさん）
☆いっしょにあるこう。明日のずっとむこうまで！



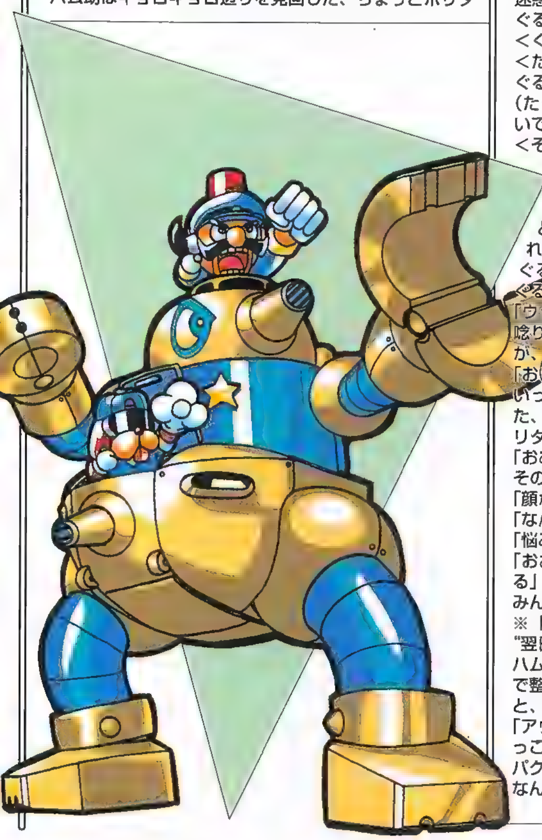
⬅（大阪府　闇将軍凄獣狼君）
☆今回はCG作品が多かったです。ハイテクアイランドなカホリ。

ポリタンクZ

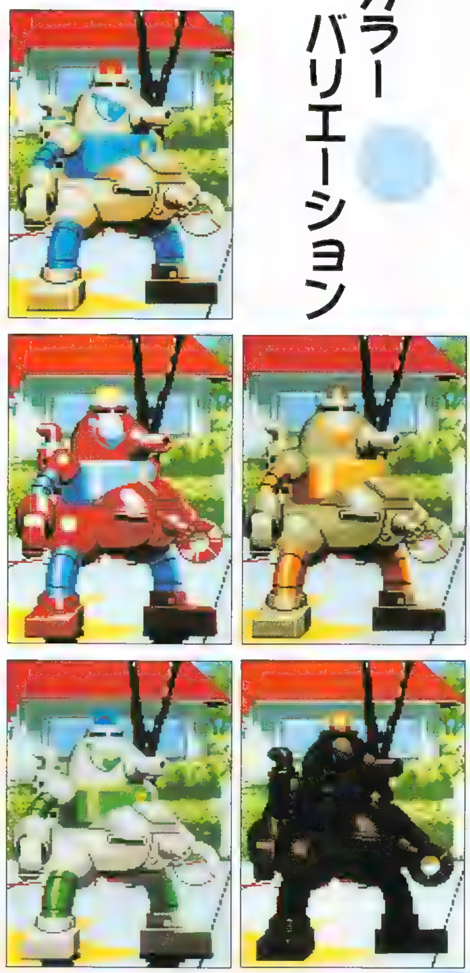


高級ハム

わくわくシティ中央署、言わずと知れた徳川超十郎中央署署長の城。先刻、街を騒がす強盗犯を逮捕したばかりで署内は活気付いている。いつものことだが捕り物が行われた区画は戦場のようなありさまだった。
"署内ガレージ"
ハム助が、いつものように出勤あとの点検整備をしていると、どこからか香ぐわしい匂いがただよってくる。
ハム助がその匂いに釣られていくと、はたしてそこには金のロゴマークも眩しい高級ハムがマフラーにひっかかっているでわないかっ！
「！」
「アウ　アウアウアウアウアウ！（訳）こっこここここっこれわっ……でやんす！」
（あっあの憧れの、四丁目のお肉屋の高級ハムが……でやんすっ！）
我知れずハム助はドキドキした。しかし、何故こんな所に高級ハムが……。
（そおいえば、さっきの捕り物で四丁目のお肉屋につっこんで……そのときかな…でやんす）
ハム助はキョロキョロ辺りを見回した、ちょうどポリタンクの陰に隠れて誰にも見えていない……と思うと更にドキドキしてきた。
（これは、いつもガンバッてるオイラに神様が、ご褒美をくれたのでは…でやんす）
（なっなら食べてもいいのでは…でやんす）
「はっ！」
（こっこれを食べちゃったらオイラは窃盗犯！？……けっ刑務所でやんす……。）
「…………。」
（おっ落とし物は警察へ……でやんす）
悲しいかな、徳川ハム助立派な警察犬である。
突然もう一人の自分が語りかけてきた。
＜おめーなに寝ぼけたこと言ってやがる、警察犬だって犬じゃねえか犬、ムショなんぞに入るか…でやんす＞
更にもう一人の自分、
＜だめですよ食べちゃ、ママさんや、じゅんこちゃんに迷惑かけちゃいますよ……でやんす＞
ぐるぐる
＜くっちまえ＞
＜だめですよ＞
ぐるぐるぐる
（たっ食べたいやんす、こんなハムめったに食べられないでやんす……）
＜そーだ　そーだ＞
と、それを手に取り口もっていきかける……
「はっ！！」
（でっでも、ママさんや、じゅんこちゃん＜オヤジと双子は、どーでもいいでやんす＞には迷惑かけられないでやんす）
ぐる
「ウゥウウウウウウウウウウウウウウウ…………」
唸りだすハム助、それを見付けたメーカー出向の整備員が、
「おいっ　ハムさんどおした？」
いったかいないかのうちにハム助はバッタリと倒れた、そして高級ハムはハム助の手から落ちコロコロとポリタンクの下へ……。
「おああっ！　ハッハムさんっ！！」
その叫びを聞きつけた署員や整備員が集まってくる。
「顔が赤いぞ」
「なんかブツブツ言っているわよ」
「悩み事か？」
「おおっ　犬の知恵熱だっ　さすがちょっと変わってる」
みんな一斉にそいつを白い目で見た。
※［知恵熱］（名）子どもの乳歯がはえるころ出る熱。
"翌日　わくわくシティポリス中央署　署内ガレージ"
ハム助は、すっかり元気になりいつものようにガレージで整備をはじめた。
と、どこからか香ぐわしい匂いが……
「アウ　アウアウアウアウアウ！（訳）こっこここここっこれわっ……でやんすっ！」
パクッ
なんのためらいもなくおいしく食べてしまった……。



カラーバリエーション



WAKU WAKU SEVEN

POLITANK Z

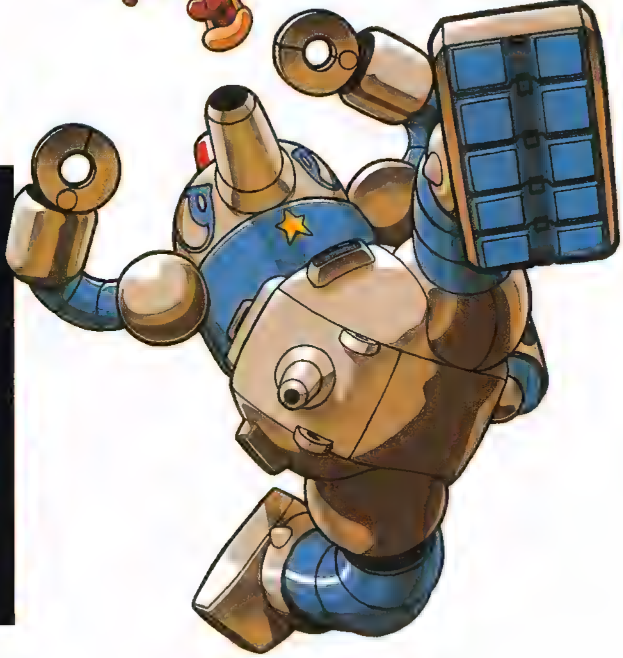


OPムービー

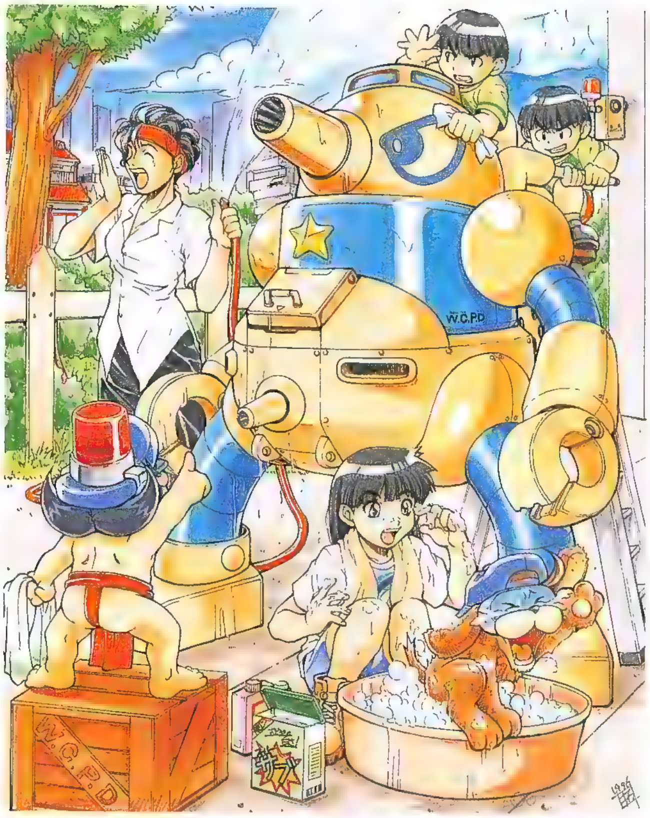








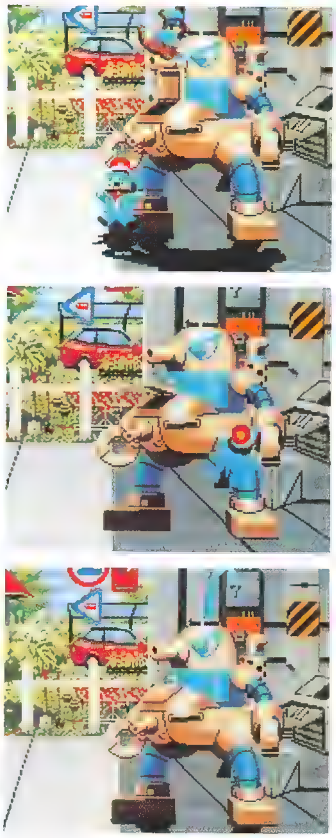




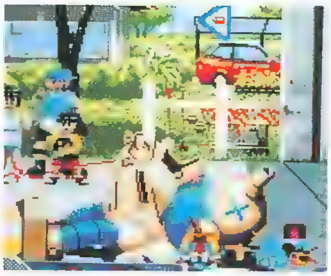
登場しーん2



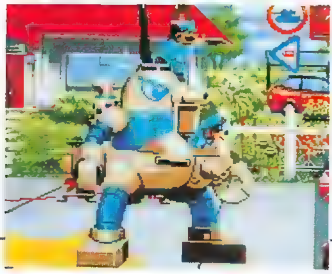
登場しーん1



負け



ドロー



やられ

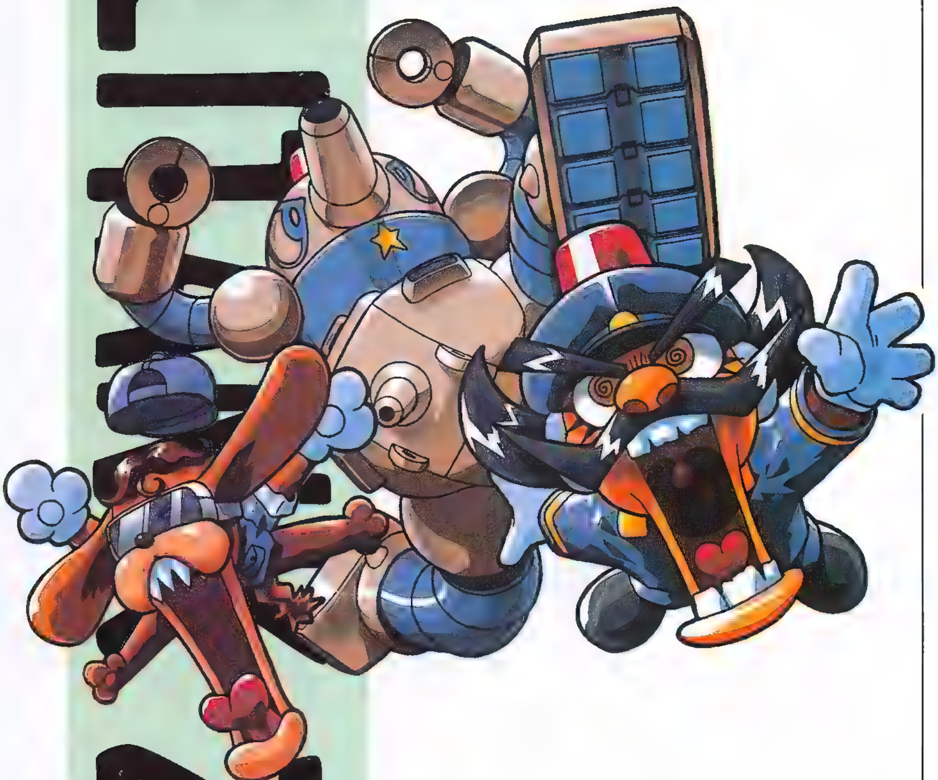


・わしの家に刃物をもって　おし入るとは　いい　どきょうじゃ！（スラッシュ）
・住居不法侵入！　おとなしく　おなわを　ちょうだいせい！（ダンディJ）
・非行少女　いや　飛行少女発見！　補導　するのじゃ！（ティセ）
・も、猛獣じゃ！　こりゃーっ！　人質を　はなせい！（まるるん）
・ポリタンクZ　は　世界にひとつ！（ポリタンクZ）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの勝ちセリフ
・自転車は　ルールをまもって　安全にのれい！（ライ）
・通行のジャマ　であーる！！（アリーナ）
・銃刀法違反！　む！　刀をどこに　隠した!?（スラッシュ）
・でかけりゃ　いいってもん　じゃないわい！（ダンディJ）
・なんと、　お前は　ロボットか！　ならば　ポリタンクZに　かなうハズもない（ティセ）
・やった！　少女を無事　保護じゃー！（まるるん）
・フハハハハ！　今日からこの　ブラックさまが　街を支配する！（ポリタンクZ）



POLITANK Z



ボイスリスト

（署）	正義の鉄槌くらわしてくれる	登場
（ハ）	ラッパ	
（署）	ポリタンクZ出動だぁ	CPU登場
（署）	楽勝、楽勝じゃー	勝利A
（署）	わーはーはーはーはー	勝利B
（署）	ぶっ	タイムアップ負け
（ハ）	キャン	
（署）	よっこいしょ	起き上がり
（ハ）	ふーわわわん	
（署）	公務執行妨害	乱入された時
（ハ）	ワン	
（署）	おいっ	くらくらダメージ
（署）	うてぇぇい	立ち大パンチ
（署）	いけーっ	しゃがみ小キック
（ハ）	ガウ	
（署）	とくとあじわえぃ	ビックリドッキリ弾
（ハ）	ラッパ	
（署）	逮捕する	わくわく投げ
（署）	捕まえろ	わくわく投げ（キャッチ）
（署）	しまったぁ	わくわく投げ（失敗）
（ハ）	ぎゃうん	その他
（ハ）	あおーん	その他

セリフ集



死刑！

●対戦乱入者に対するリアクション
・かぁーっ！　公務執行妨害　じゃー！！

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・ポリタンクZは　無敵イィィ！

●ボスステージ前デモでのセリフ
・よっしゃーっ！　たまじゃ　たまじゃ　たまじゃー！

●対戦乱入時のセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:敬礼！
・1:ポリタンクZが　とおります。　ジャマ　しないように！
・2:ならし運転！！　一般市民は　きょうりょくするんじゃ！
・3:死刑！

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:素質ありッ！　ワシの部下に　ならんか？ウリウリ
・1:一般市民の協力　ありがとさん　じゃ！
・2:ならし運転にも　ならんわい！この　やくたたずめが！
・3:ポリタンクZ　は　無敵じゃ！

●CPU各キャラに対するプレイヤーの勝ちセリフ
・この　ポリタンクZの　かっこよさが　わからんとは　まだ　こどもよのう（ライ）
・市民の平和は　ポリタンクZが　あればこそ！（アリーナ）
・銃刀法違反！　む！　刀をどこに　隠した!?（スラッシュ）
・ポリタンクZは絶対に無敵じゃ！　おぬしは自分の　医者代を払えい！（ダンディJ）
・なんと　おてんばな！　女の子は　もっと　おしとやかに　するんじゃ（ティセ）
・怪獣決戦！　機動メカは　人類の英知　じゃー！（まるるん）
・悪には　絶対に勝つ！　それが　ポリタンクZの　使命じゃ！（ポリタンクZ）
・障害物撤去！　まったく　じゃまな　まるたんぼー　じゃ（ボーナスくん）

●プレイヤー各キャラに対するCPUの登場セリフ
・こりゃーっ！　こどもが　こんなところで　あそんじゃいかーん！（ライ）
・ここで　ウロウロしちゃ　いかーん！　おしおきじゃ！（アリーナ）

POLITANK Z

ポリタンクZ

技表の見方

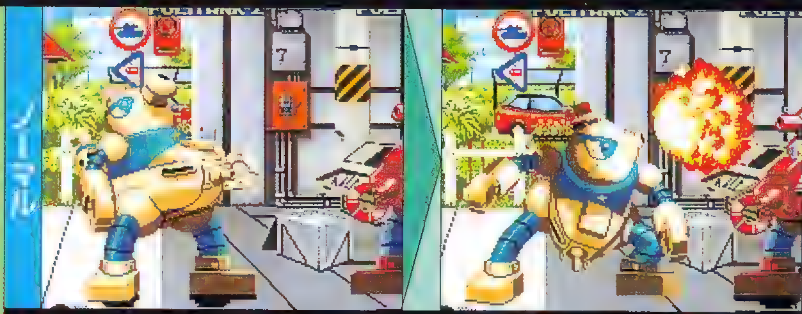
スコアは１発のものです、複数ヒットの場合はその分をかけます。
攻撃値で、スーパーモード時は、1.5倍になります。
くらくら値はトータルで100を越えるとくらくらダメージになりますが、毎フレームごとに減算されるので「25」の攻撃４回では、くらくらになりません。
最大ヒット数は画面に表示されるCOMBO表示とは、異なります。
わくわくゲージの増加量について
基準は攻撃を出した時（空振りでもOK）、ガードまたはGは、相手にガードされた時（ガードした側はこの数値のさらに半分）、ヒットは相手にヒットした時の増加量です。
攻撃特性の空中ダウンとは、相手が空中でヒットしたときのみダウンします。（地上ではのけぞり）



必殺技

Z弾

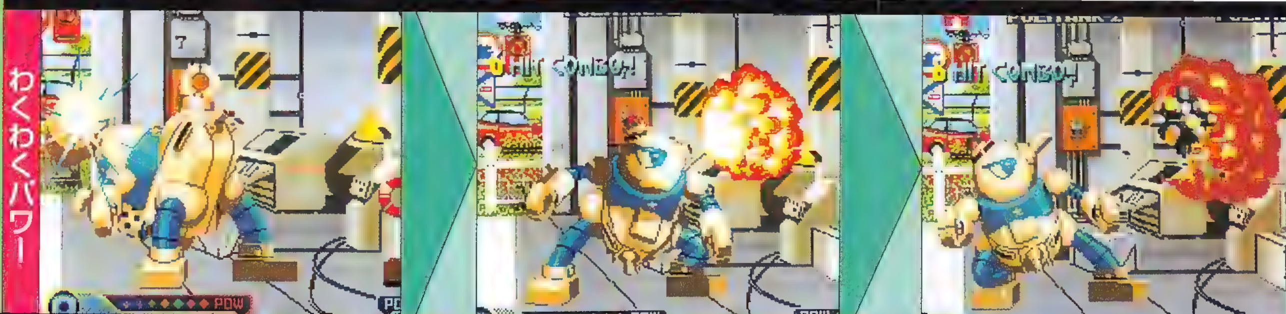
ノーマル

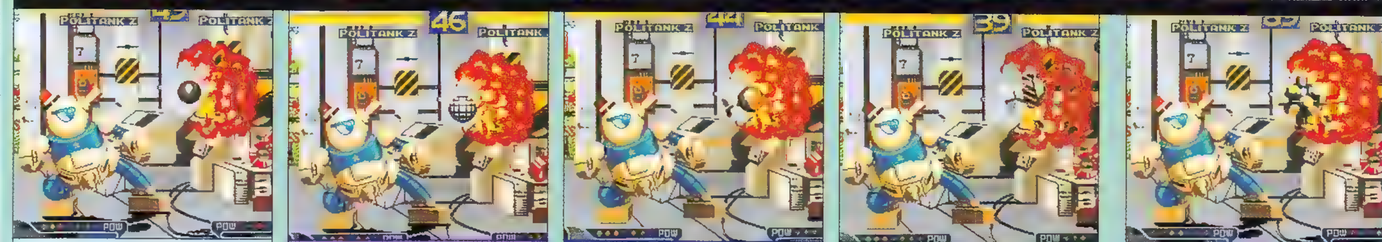


⬇↘➡ AorB／A+B

Z弾こそポリタンクの主戦力！と、言い切れるほどの技。この爆弾なしでは、ポリタンクは語れない。ボタンを押しっぱなしにすることで飛距離と威力を変えることはできるが、基本的には、１段階目のZ弾をメインに使用していくことになる。よっぽど相手との間合いが開いていない限りは、３段階め以降はあまり使わない。滅多にないことではあるが、下を潜られることがある。

わくわくパワー





Z弾１　Z弾２　Z弾３　Z弾４　Z弾５

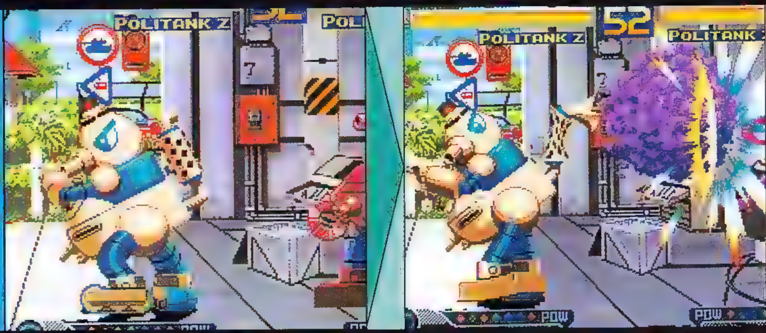
	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
Z弾　発射煙（１～５共通）	200	21	10	1	5	3.5	7	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾１	200	42	10	1	—	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾２	300	49	10	1	—	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾３	400	56	10	1	—	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾４	500	63	10	1	—	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾５	600	70	10	1	—	—	—	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾１着弾炎	200	42	10	1	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾２着弾炎	300/200	49	10	1	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾３着弾炎	400/200	56	10	1	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾４着弾炎	500/200	63	10	1	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾５着弾炎	600/200	70	10	1	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾　発射煙WP（１～５共通）	200	31	10	1	5	1.3	2.6	上	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾１着弾炎WP	200	12	5	4	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾２着弾炎WP	300	12	5	4	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾３着弾炎WP	400	12	5	4	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾４着弾炎WP	500	12	5	4	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン
Z弾５着弾炎WP	600	12	5	4	—	—	—	下	燃え燃え＆空中ダウン

注釈：得点の「100/200」というのは、一番はじめの絵が100点でそれ以降が200点という意味です。

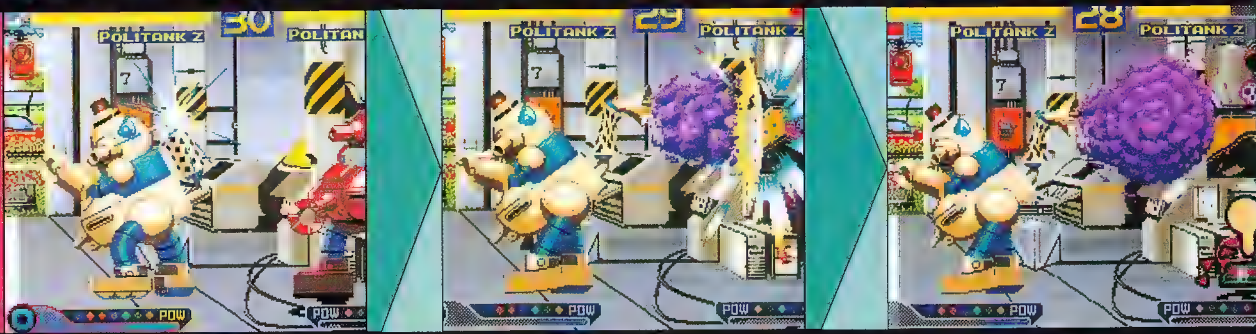
必殺技

ドクドクスモーク

ノーマル



わくわくパワー



↓↘→ CorD／C+D

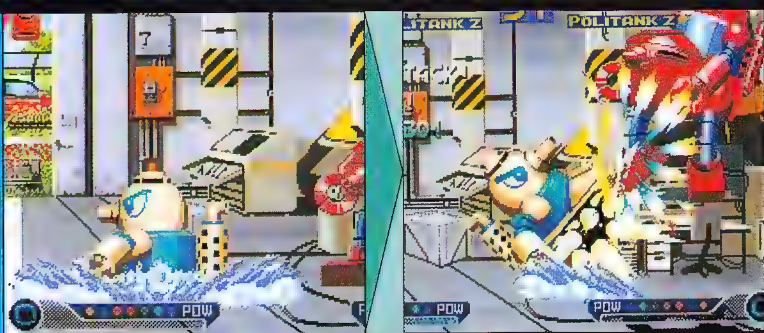
CとDボタンで、技の質が変わるということはないが、ゲージ（C+D）を使って出すと、2発連続で毒煙をまく。この煙が相手にヒットすると一定時間動くことができなくなり、その隙を狙って攻撃をすることが可能だ。煙が出るまで多少の間はあるが、煙自体の攻撃判定が割と長く残っているので、相手プレイヤーがせっかちだと、行動を急ぎすぎてくらう場合が多い。Z弾と併用して使うといい。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
エフェクト	200	42	0	1	5	—	—	上	毒&空中ダウン

必殺技

ぐるりんもぐりん

ノーマル



わくわくパワー



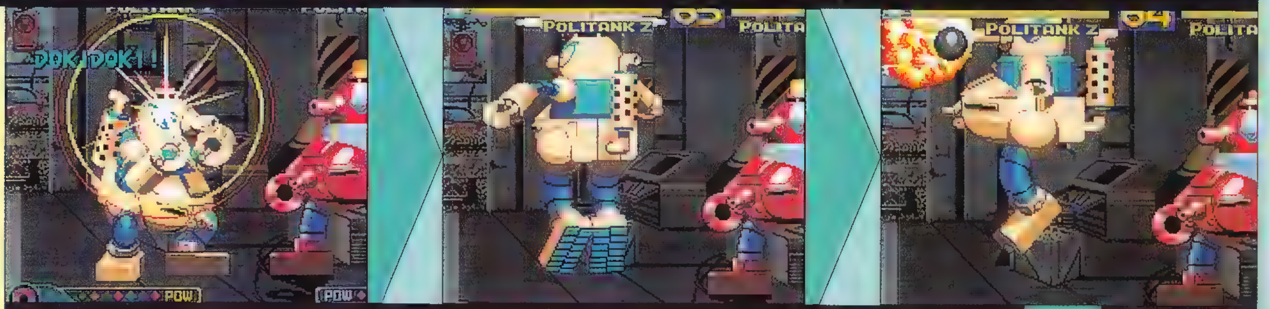
←↙↓ CorD／C+D

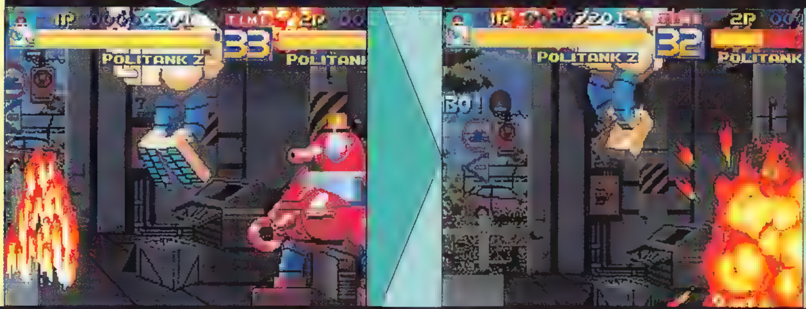
一度地中に潜り、少し間を置いてから地上に戻ってくる特殊な必殺技だ。潜るときと地上に出てくるとき、両方とも攻撃判定が存在し、どちらかを当てることができれば相手をダウンさせることができる。ゲージを使って出すと出現時に前進するようになっていて、最後の一撃のみ、しゃがみガード不能の技に変わる。相手との間合いを調整して出すようにするといいだろう。ノーマルのぐるりんもぐりんは回避されやすいので、使うならWPが溜まってからにしたほうがいいだろう。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
					基準	ガード	HIT		
潜り（共通）	100	9	5	4	5	1.5	3	下	ダウン
出現（小、大共通）	100	11	5	8	—	1.8	3.7	下	ダウン
WP・出現、前進	100	12	5	12	—	0.5	1	下	—
WP・FINISH	100	14	5	1	—	0.6	1.2	中	ぶっとばし

ドキドキアタック

ジャイロ爆撃





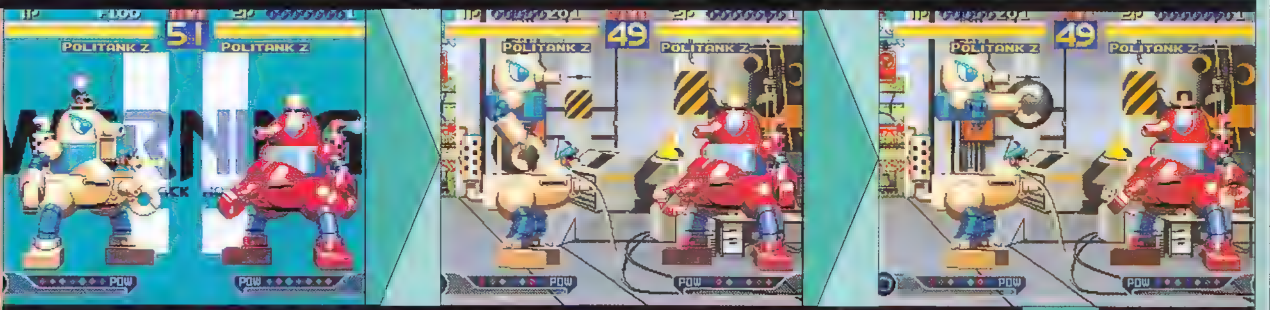
←↓↙ A+B

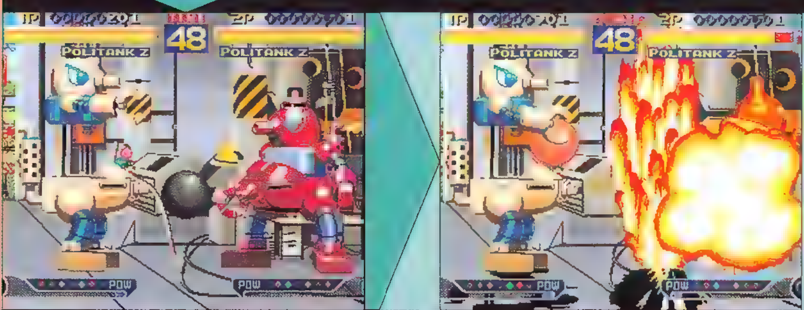
空へどんどん上昇していきながら、地上にバラバラと爆弾を落としていく。上昇している間はレバーで左右に動かすことができるが、下降中は、ただ落下するだけで無防備の状態になる。それと、バックダッシュに無敵時間が存在するキャラに使用すると、その無敵時間を利用して爆弾を回避されるという弱点もある。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
発射煙	200	47	10	1	5	1.9	3.9	上	燃え燃え&ダウン
着弾煙	500	47	10	3	—	—	—	下	燃え燃え&ダウン

ハラハラアタック

ビックリドッキリ弾





↓↓ A+BorC+D

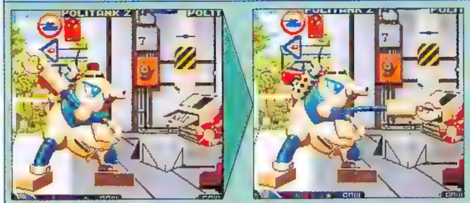
夢…それは正しく夢の夢…。ビックリドッキリ弾とは、そんな言葉がよく似合う技である。何故夢なのか…何故ならば、攻撃判定が発生するまでの時間が長く、相手に当てること自体が非常に難しいからだ。爆弾が出てしまえば、防御不可であり破壊力もあるのだが…だから、夢なのである。ポリタンクを使うなら、是非ともこの夢にチャレンジしてもらいたい。

	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	わくわくゲージ増加量 基準	ガード	HIT	ガード方向	攻撃特性
	100	42	0	1	6	1.7	3.5	防御不可	—
着弾煙	500	23	0	5	—	—	—	防御不可	燃え燃え&ダウン

基本技

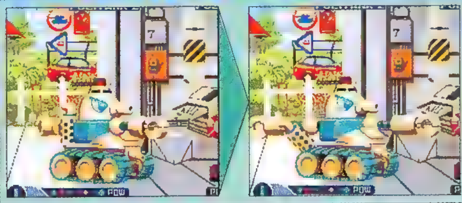
立ち攻撃　しゃがみ攻撃　ジャンプ攻撃

くるくるパンチ　A



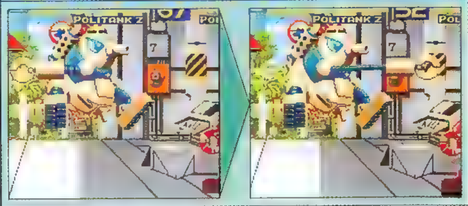
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
100	21	10	1	2	3.5	7	上	

回転パンチ　A



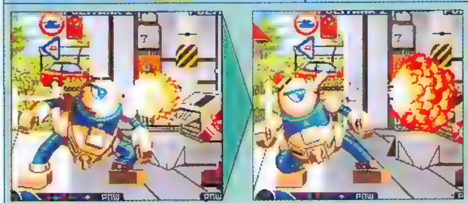
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
100+100	9+9	5+5	2	2	1.5+1.5	3+3	下	足払い（2発目）

空中くるくるパンチ　A



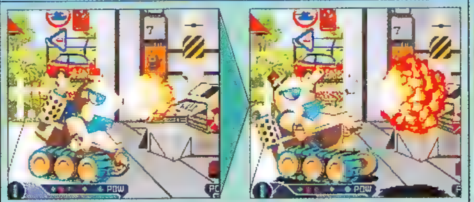
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
100	21	10	1	2	3.5	7	中	—

大砲　B



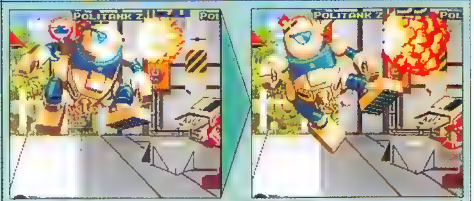
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
300	52	10	1	3	8.6	17.3	上	燃え燃え＆ダウン

大砲　B



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
300	52	10	1	3	8.6	17.3	上	燃え燃え＆ダウン

空中大砲　B



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
300	52	10	1	3	8.6	17.3	上	燃え燃え＆ダウン

●基本技解説

ポリタンクZの基本技は、他キャラとはだいぶ異なっている。それを各ボタン別に解説していこう。

Aボタン…隙の小さいパンチ攻撃で、立ち状態で出すと縦に腕を振り回し、しゃがみ状態だと水平に振り回す。

Bボタン…他キャラでいえば、大パンチにあたる部分。ポリタンクの場合は、主砲で攻撃するようになっている。とは言っても、空砲的な扱いになっており、立ち・しゃがみで性質が変わることはない。

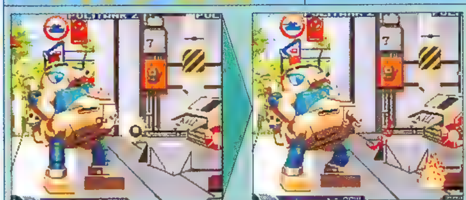
Cボタン…小キックにあたるボタンで立ちとしゃがみ状態で技が変わる。立ち技はパチンコ砲という小さな爆弾を発射し、しゃがみ状態で出すとハム助が出てきて相手に噛みつく。近距離で出すと2ヒットになり、これを我々はハム助2段と呼んでいる。

Dボタン…大キックにあたるボタン。立ったまま出すと刃の付いたキャタピラの片足を真っ正面に出し、しゃがみ状態から出すと片足を交互に繰り出す足払い系の技になる。

地上での技はこんな感じだが、実はパチンコ砲以外の通常技は、相手にガードされると反撃を受ける。出の速い小技以外で反撃されることはないが、相手との間合いが近距離のときはパチンコ砲をメインに使ったほうがいいだろう。

ジャンプ攻撃に関しては、斜め下方向に強い大キックと真横方向に攻撃判定のある大パンチが使える。キックは地上にいる相手に使い、大パンチは空中にいる相手に使おう。

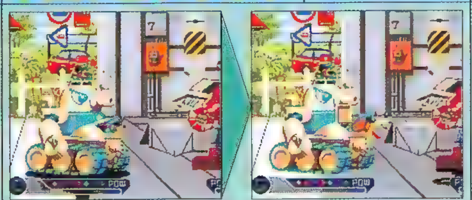
パチンコ砲　C



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
200	13	10(0)	1	2(0)	2.1	4.3	上	燃え燃え

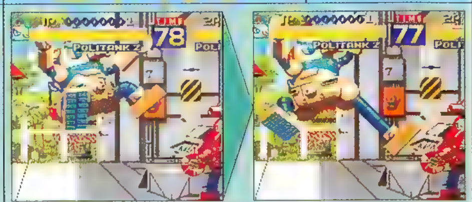
※この数値データは、パチンコ砲発射時に出る煙の数値です。またカッコ内の数値は、弾と着弾時の炎の数値です。（それ以外の数値は煙と同じ）

ハムハムアタック　C



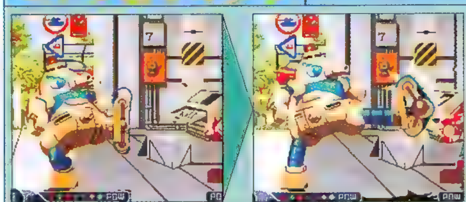
得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
200	24	10	2	2	4	8	下	—

空中キック　C



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
100	26	15	1	2	4.3	8.7	中	

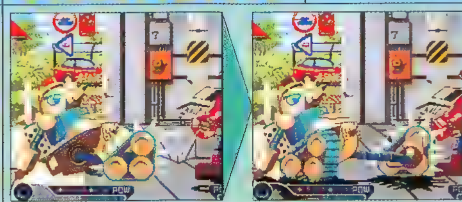
キャタピラキック　D



得点	攻撃値	くら^{2}値	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
200+200+200	15+15+21	10+10+10	2+1	3	2.5+2.5+3.5	5+5+7	上	ダウン（三発目）

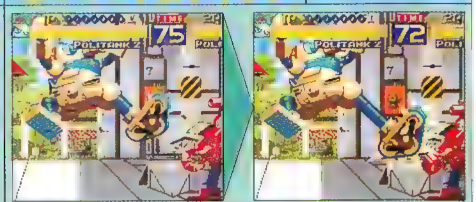
※この数値データは、キャタピラキックの1段階FINISH時（連打しない場合）の数値です。

しゃがみキャタピラキック　D



得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
200	57	0	1	3	9.4	19	下	足払い

空中キャタピラキック　D

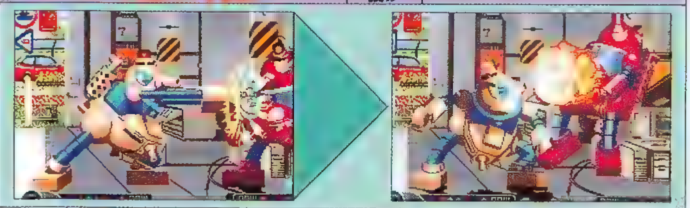


得点	AT	くら^2	HIT	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 G	ゲージ増加量 HIT	位置	攻撃特性
200×6	15(10)	0(5)	6	3	2.5+(1.7)	5+(3.3)	中	ダウン

※カッコ内の数値は、2発目以降の数値です。

人間大砲

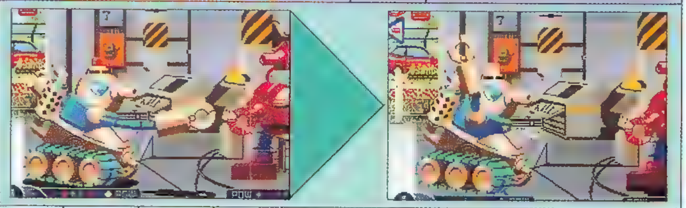
わくわく投げ ｜ 敵の近くで →↘↓↙←D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
100+1000	10+78	0+5	1+1	6	1.7	3.3+26	上・ー	ー

逆回転パンチ

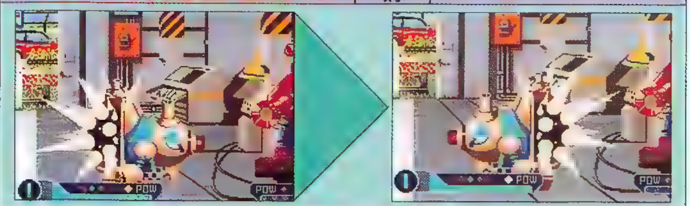
中段 ｜ (AorB)+(CorD)



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	52	5	1	4	8.6	17.3	中	ー

イガイガ起き上がり

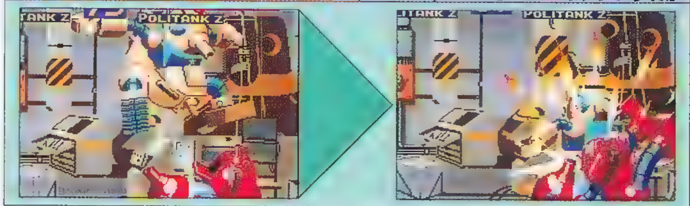
起き上がり攻撃 ｜ 起き上がり時 ↖or↑or↗



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	26	10	3	4	4.3	8.7	中	ダウン

イガイガ踏みつけ

追い討ち攻撃 ｜ 相手ダウン中 ↖or↑or↗+ボタンいずれか



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	15	0	4	4	2.5	5	上	踏みつけ

しゃがみ移動

↘にしばらく入れる



スーパーモード発動

ABCD同時押し



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
300	50	50	1	ー	ー	ー	上	ダウン

●特殊技解説

逆回転パンチ
　ポリタンクの持つしゃがみガード不能の技。だがリーチが短めなので、相手に当てるためには接近しなくてはならない。Z弾と併用して使うようにするといいだろう。

人間大砲
　ポリタンクの強さを象徴している技の一つがこれ。離れた間合いから相手を捕まえることができ、空中にいる相手を捕らえることもできる。

イガイガ踏みつけ
　ダウンしている相手に追い討ちをかける技ではあるが、ヒットさせることのできる状況がないのであまり使われない。回避されると隙が大きいのも理由の一つ。

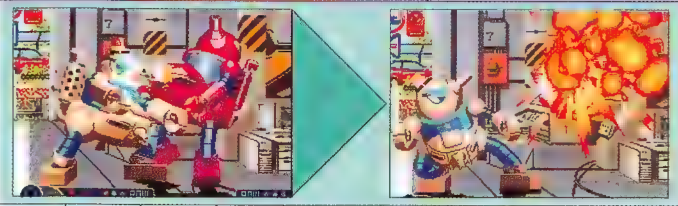
イガイガ起き上がり
　無敵時間が全キャラ中最も長く、しゃがみガード不能の起き上がり攻撃だ。隙もほとんどないほうだが、攻撃の終わり際を攻撃されるとさすがに負ける。

スーパーモード
　攻撃判定の発生が遅く、無敵時間も短い。故に、近距離間合いで使うのはやめたほうがいいだろう。無論、攻撃を受けている最中にもだ。相手のダウン中に発動することをお勧めする。

しゃがみ移動
　しゃがんだまま前進することができる。が、後退はできない。

つかみ撃ち

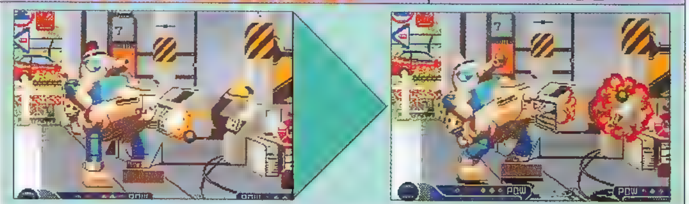
敵の近くで →or←B



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
500	73	10	1	ー	ー	24.3	ー	ー

パチンコ砲連射

C連打



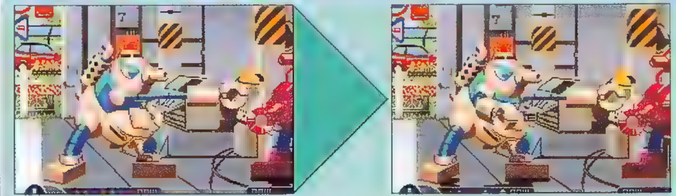
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量			ガード方向	攻撃特性
				基準	ガード	HIT		
200	13	10(0)	1	2(0)	2.1	4.3	上	燃え燃え

＊この数値データは、パチンコ砲発射時に出る煙の数値です。またカッコ内の数値は、弾と着弾時の炎の数値です。（それ以外の数値は煙と同じ）

特殊技

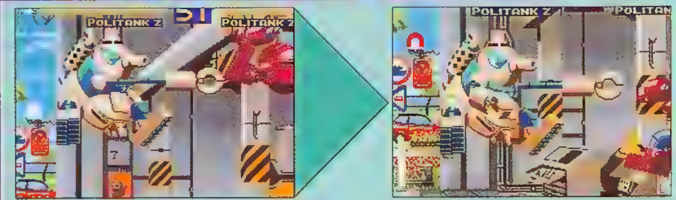
特殊技

連続パンチ　立ち小パンチ中 A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
100	21	10	1	2	3.5	7	上	―

ジャンプ連続パンチ　ジャンプ小パンチ中 A



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
100	21	5	1	2	3.5	7	中	―

ミサイル投下　空中で レバー下方向 D



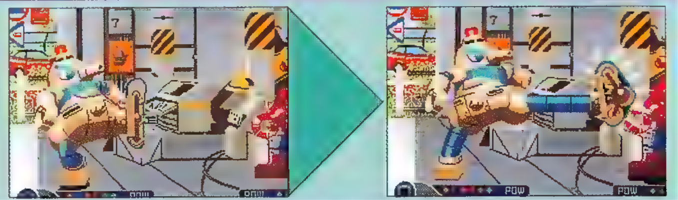
得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
200	63	10	1	3	―	―	下	燃え燃え&ダウン

スピンキック　ダッシュ中 D



得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
200	63	10	1	3	10.4	21	下	足払い

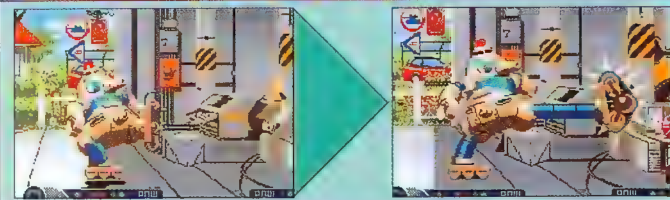
キャタピラキック　立ち大キック中 D



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
1段階(立ち大キック)	200(×2)	15(×2)	10(×2)	2	3	2.5(×2)	5(×2)	上	―
FINISH	+200	+21	+10	+1	―	+3.5	+7	上	ダウン
2段階	+200(×2)	+12(×2)	+10(×2)	+2	―	+2(×2)	+4(×2)	上	―
FINISH	+200	+12	+10	+1	―	+2	+4	上	ダウン
3段階	+200(×2)	+10(×2)	+10(×2)	+2	―	+1.7(×2)	+3.3(×2)	上	―
FINISH	+200	+10	+10	+1	―	+1.7	+3.3	上	ダウン

※2段階・3段階と進むに応じて、各数値は加算されていきます。FINISHの数値は最後にひとつだけ、止めた段階の値が加算されます。
(例、2段階で止めた場合は、HIT数2+2+1=5・攻撃値15+15+12+12+12=66・くらくら値10+10+10+10=40…となります)

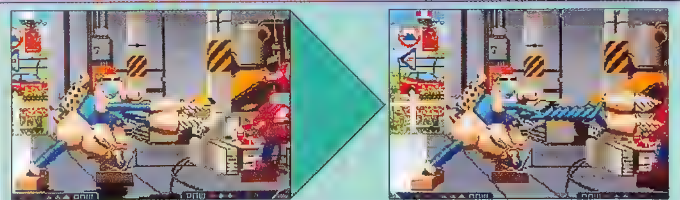
前進キャタピラキック　➡D（連打で伸びる）



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
1段階	300(×4)	15(×4)	10(×4)	4	3	2.5(×4)	5(×4)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+15	+10	+1	―	+2.5	+5	上	ダウン
2段階	+300(×2)	+12(×2)	+10(×2)	+2	―	+2(×2)	+4(×2)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+12	+10	+1	―	+2	+4	上	ダウン
3段階	+300(×2)	+10(×2)	+10(×2)	+2	―	+1.7(×2)	+3.3(×2)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+10	+10	+1	―	+1.7	+3.3	上	ダウン

※2段階・3段階と進むに応じて、各数値は加算されていきます。FINISHの数値は最後にひとつだけ、止めた段階の値が加算されます。

ドリルアーム　➡B（連打で伸びる）



	得点	攻撃値	くらくら値	HIT数	ゲージ増加量 基準	ゲージ増加量 ガード	ゲージ増加量 HIT	ガード方向	攻撃特性
出始め	200	10	10	1	3	1.7	3.3	上	ダウン
1段階	+300(×3)	+13(×3)	+5(×3)	+3	―	+2.1(×3)	+4.3(×3)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+13	+5	+1	―	+2.1	+4.3	上	ダウン
2段階	+300(×4)	+10(×4)	+5(×4)	+4	―	+1.7(×4)	+3.3(×4)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+10	+5	+1	―	+1.7	+3.3	上	ダウン
3段階	+300(×6)	+8(×6)	+10(×6)	+6	―	+1.3(×6)	+2.7(×6)	上	空中ダウン
FINISH	+300	+8	+10	+1	―	+1.3	+2.7	上	ダウン

※2段階・3段階と進むに応じて、各数値は加算されていきます。FINISHの数値は最後にひとつだけ、止めた段階の値が加算されます。

パチンコ砲連射
　Cボタンを連打することで、最大5発まで小型の爆弾を発射できる。飛距離は短いが、近距離戦で相手を牽制する技として最適だ。

つかみ撃ち
　他キャラでいう通常投げだが、ポリタンクの場合投げ返しをされないという特徴がある。要するにコマンド投げ的な扱いになっているのだ。

ドリルアーム
　両手をドリルに変えて、よじりながら前に出す。この技はボタン連打を加えることによってヒット数を増やすことができる。近距離で使うと貫通してしまう恐れがあるので、離れた間合いから出すようにしよう。

（ジャンプ）連続パンチ
　Aボタンを2回連続で押すことにより、腕を2回振り回す。まるでキレた子供のようである。他の技の方が使えるため、あまり使用されない。

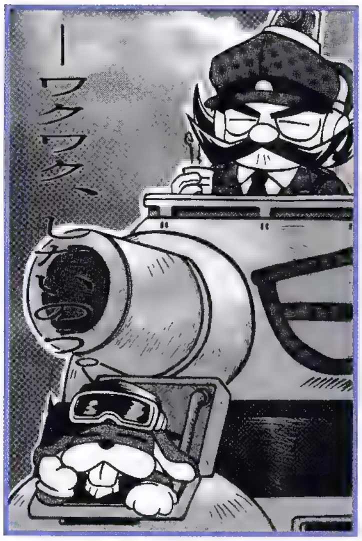
（前進）キャタピラキック
　キャタピラキックと前進キャタピラキックの違いは、単に一歩前に出るか出ないかの違いだ。それと両技ともボタンを連打することによって、足を伸ばすことができ、ヒット数を上げることができる。

ミサイル投下
　このミサイルは、連携攻撃をするのに適した技である。ミサイルがヒットしたあとにZ弾をすぐに出せば、連続ヒットになる。ちなみに、立ちガード不能だ。

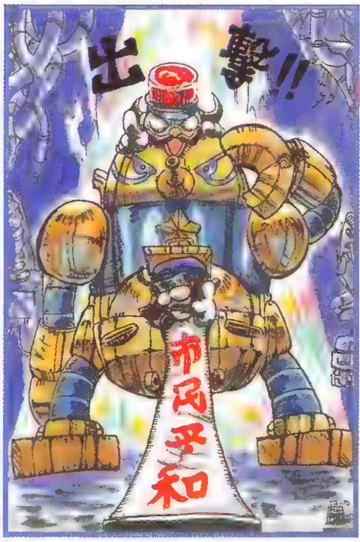
スピンキック
　わかりやすく表現すると、道路清掃車のような動きする。ガードされたときのみ多段技となり、後ろにくる刃にも攻撃判定がある。相手に辛抱強く最後までガードされると、反撃を受ける。有効な使い方はあるが、出すタイミングが難しい。

POLITANK Z

死刑!ポリタンクZ



➡(青森県　有田克也さん)
☆さいですな。



⬆(福岡県　服部スイゾウさん)
☆やみくもに平和をかき乱している
よーな気も…。

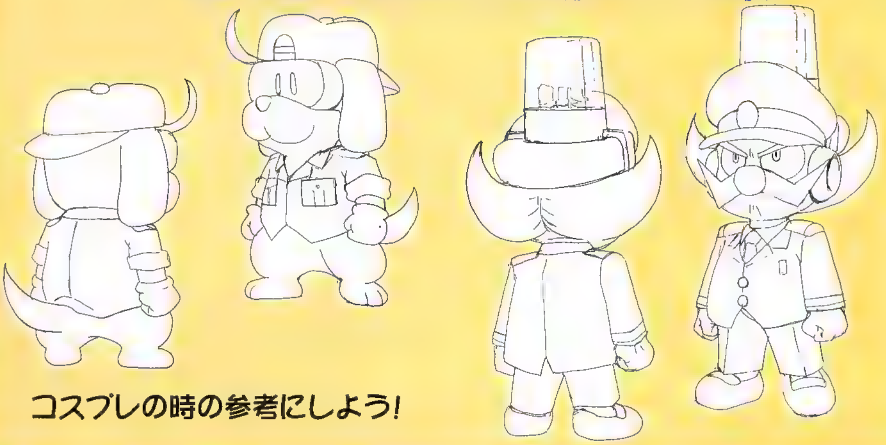
わくわくシティの平和を守るため、
徳川ハム助がその持てる力の粋を
集めて作り上げたのが、
この高機動汎用小型重装
決戦タンク・ポリタンクZであるッ。



⬆(福岡県　服部スイゾウさん)
☆さいですな。

特別付録
ポリタンクファンシー原画集

徳川超十郎&ハム助ポーズ集



コスプレの時の参考にしよう!

特別付録その2
カレンダー・ポリタンク原画

色を塗ったりして遊ぼう。

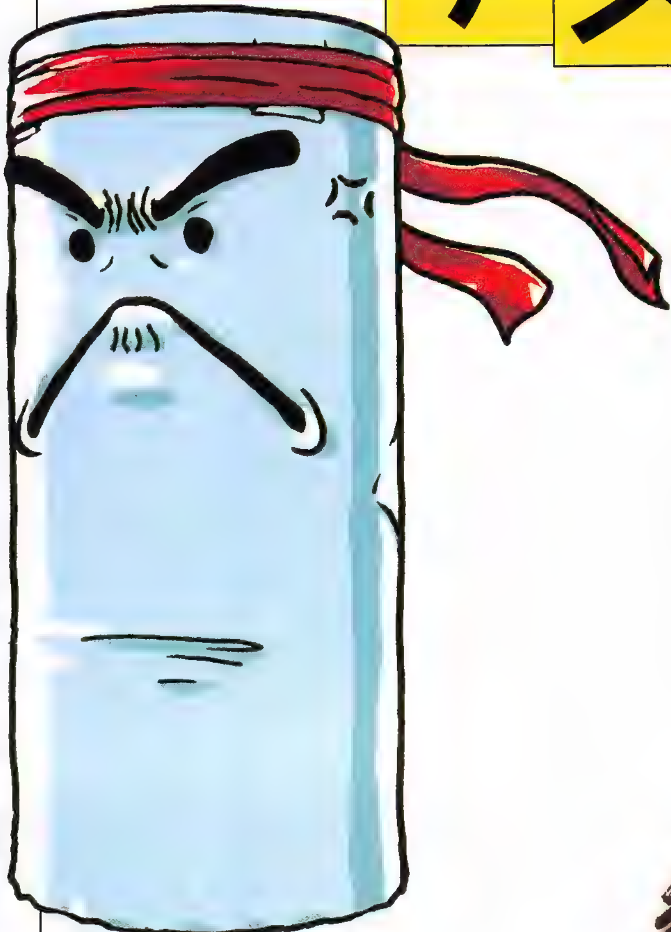


WAKU WAKU SEVEN

BONUS KUN

ボーナスくん

BONUSKUN



ボイスリスト

はっ	受け身
たあーーーっ	ＣＰＵ登場
修行がたりん	勝利
かったな	
やった	
だぁーーーーっ	タイムアップ負け
ずすぅーー	
ぐうぅぅぅぅーーーー	敗北
うううううんっどりゃぁー	スーパーモード発動
俺に挑戦とはな	乱入されたとき
ぐっ	ダメージ
がっ	
いっ	
ぐおっ	
がはっ	
くうっ	
どわぁっ	
かふぅっ	
あたっ	足払いダメージ
はあー	くらくらダメージ
くぅー	
はっ	攻撃
たおれる	中段攻撃
こうしゅうたんっ	硬襲啖
ボーボーけん	暴棒拳
ボーボーめっぱ	暴棒滅波
うずまきぼうふうきゃく	渦巻暴風脚
とっぷううずまきぼううふうきゃく	突風渦巻暴風脚
うぐぐぐぐぐぐ	焼身ボンバー
うおりゃー	
これでもくらえー	超灼熱大車輪



セリフ集

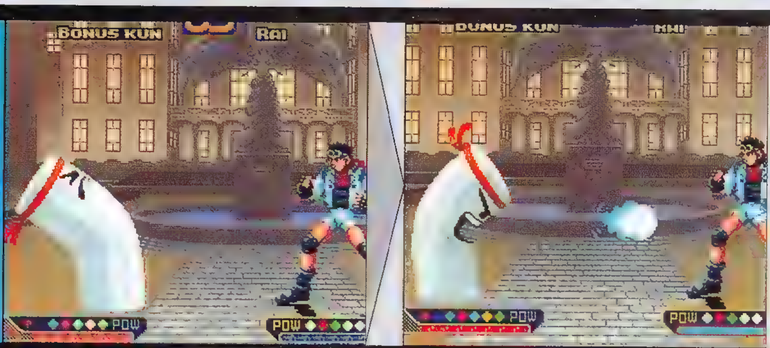
●対戦乱入者に対するリアクション
・むぐ！　なにものだ！？　今のオレは　とっても　危険だぜ！
●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・よっしゃー！　つぎは　ほんきでいくぜ！
●対戦乱入時のセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:かなりの腕前とおみうけした　いざ、勝負！
・1:うおお！！　うでがなるぜ！
・2:ちょっとまった！おまえの相手はこのオレだ！
・3:さて　かるく　かたならしと　いこうか！
●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:いい勝負だった　またいつか　闘える日を　たのしみに　しているぜ！
・1:もっと…もっと強い奴に　あいにいく！
・2:オレは格闘技を　極めし者…お前ごときでは　1兆年　はやかった　ようだな
・3:よわい！　ぜったいに　よわい！　オレの目は　フシ穴だった　ようだ
●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの登場セリフ
・うぐぅ　こどもながら　その身のこなし…　できるな！　勝負だ！（ライ）
・むぐぅ　女にしては　なかなかの　うでまえ…　勝負だ！（アリーナ）
・剣術か！　相手にとって　ふそくなし！　いくぜ！（スラッシュ）
・あんた　いい体してるな　ひとつ　勝負してくれないか？（ダンディJ）
・メイドさん　めいどの　みやげに　オレと勝負してくれっ！　なんつって（ティセ）
・猛獣を一撃で　しとめる　それこそ　真の格闘家！（まるるん）
・ぐう　ロボットか！　練習相手にゃ　ちょうどいいぜ！（ポリタンクZ）
●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの勝ちセリフ
・よわい　しょせんは　子供か（ライ）
・よわい　しょせんは　女か（アリーナ）
・剣をもって　しても　このオレは　とめられない！（スラッシュ）
・やはり　ちからだけでは　おれには　勝てないって　コトかな？（ダンディJ）
・むう！　自動人形と　かいて　オートマータ！じゃーまーた　なんつって（ティセ）
・バカだ！　オレは　格闘バカだ！（まるるん）
・鋼の体とは　きたえ　あげられた　おれの事だぜ！（ポリタンクZ）

BONUS KUN

ボーナスくん



硬襲啖 ノーマル



攻撃値
小　24・大　36
WP　14（×5）

ガード方向：上

出が早く、硬直時間もほとんどない、すばらしい性能の飛び道具。

出るのを見てから飛び込んでも、本来なら（ボーナス君は）ガードできるはずだが、いかんせん防御をしないので、それほどやっかいではない。

連結硬襲啖 わくわくパワー



必殺技

渦巻暴風脚 ノーマル



攻撃値
小　16（×3）・大　18（×3）
WP　4（×25）

ガード方向：上（WPの踏切時のみ中）

空中で回転しながら、こちらに向かってくる突進系の技。ただの渦巻暴風脚ならガードした後にスキがわりとあるので反撃してやろう。ただしWP版の突風渦巻暴風脚だと技の終わりに暴棒滅波などを出したりすることもあるのでスーパーモードを発動させてやるのが無難。

突風渦巻暴風脚 わくわくパワー



必殺技

必殺技

暴棒堅（ノーマル）



攻撃値

小　踏切16（×2）+上昇16

大　踏切18（×2）+上昇18

WP 踏切12（×6）+上昇12（×2）+FINISH12

ガード方向：上

見た感じ「対空っぽい」技の暴棒堅とそれのWP版暴棒滅波。

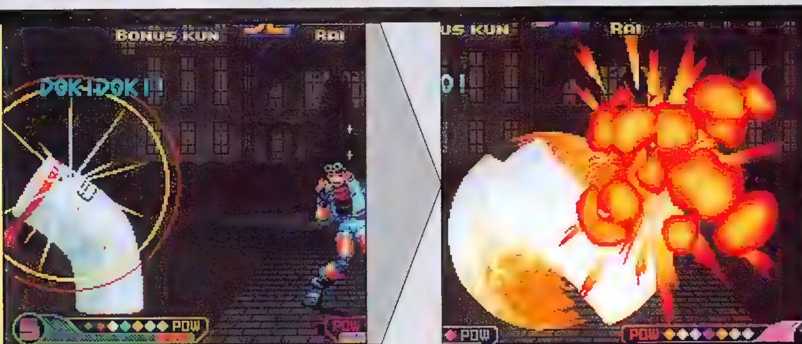
「対空っぽい」というのは、ボーナス君はあまり対空技として使わないから。それよりも、おもむろに目の前で出してくることが多い。画面端以外で出されると自分を飛び越えていくのでコマンド技で反撃をする時は気をつけよう。

暴棒滅波（わくわくパワー）



ドキドキアタック

超灼熱大車輪



攻撃値

13（×8）

ガード方向：上

「これでもくらえー！」と叫び、炎をまとって回転して突っ込んでくる技。これがボーナス君のドキドキアタックである超灼熱大車輪だ。

この技もガードしてしまえば反撃できるし、削られるのがイヤならスーパーモード発動で弾き飛ばしてやろう。

ハラハラアタック

焼身ボンバー



攻撃値

33（×5）

ガード方向：防御不可

プレイヤーキャラがくらくらしたときや、間合いがかなり離れているときに、まれにお目にかかれる。

避け方はティセのハラハラアタックと同じで、ボーナス君が飛び上がったらダッシュして、落下してきたらバックダッシュをしてやろう。

WAKU WAKU SEVEN

FERNANDEATH

フェルナンデス



ボイスリスト

デッス	投げられ受け身
ウキキキキキキキ	ＣＰＵ登場
デヘデヘデヘデヘ	勝利
ガハハハハハハハ	
ゲボハハハハハハ	
あばばばば	敗北
デスーーーーン	
でスーパーデス	スーパーモード発動
なにヤツデス？	乱入されたとき
デッ・デバッ・デボッ	ダメージ
デベッ・デグワァッ	
デグヲォッ	
デス？	足払いダメージ
がぁ	くらくらダメージ
ぎぃ	
デス	攻撃
デッス	
うチュウーー	中段攻撃
んがっ	わくわく投げ
もぐもぐ	
フンッ	
これはなかなか	
失礼	
で。でる	
はじきとばすデスー	
燃えろデスー	
ふうーーーん	くるならこいデス
どお？	
たこなぐりデスー	たこなぐりデッスーン
いかなぐりデスー	いかなぐりデッスーン
ひっかかったデスー	
デスデスデスデス	
デスデスデスあ、いえた	
うちゅう	バッキュウムデス
デスン	前進
スンデ	後進



セリフ集

●対戦乱入者に対するリアクション
・なんデス？　デスぎたヤツが　いるもんデス　デスデス　デッスーン

●ゲームをコンティニューした時のセリフ
・デスから　まけるわけには　いかない　デスデス　デッスーン

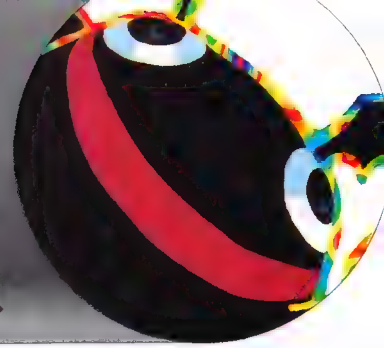
●対戦乱入時の各キャラセリフ（４段階。プレイヤーが選択）
・0:あそんで　ほしいデス！　ヨロシク　デス！
・1:かくごは　ヨロシイデスか　ここまでデス！
・2:デスぎたこと　してくれた　デス！　もうおわり　デス！
・3:オマエなんか　１秒もあれば　コロスデス！いきますデス！

●対戦後勝ち側プレイヤーのセリフ
・0:やばかったデス　つかれたので　帰りたいデス
・1:なかなかデス！　デスが　まだまだデス！
・2:デスからムリデス！ムダデス！ムイミデス！
・3:デスデス　デッスーン！

●プレイヤー各キャラに対するＣＰＵの勝ちセリフ
・まだガキデス！　デスから　ムダデス！（ライ）
・デスぎたこと　すると　死をまねく　デスデス　デッスーン！（アリーナ）
・つまようじでは　イタクも　かゆくもないデス！　デススススス（スラッシュ）
・ひもは　ゴミでも　しばった方が　いいデス！（ダンディJ）
・はなしにならん　デス！　デスクでも　そうじしてるがいいデス！（ティセ）
・たべてしまう　デス！　デスけど　まずそうデス！（まるるん）
・たのしい　おもちゃデス！　デスけど　ボロいデス！（ポリタンクZ）

FELNANDES

フェルナンデス



必殺技

ジャンプ特大キックデス



攻撃値 すべて88

ガード方向：すべて上

見た目通常技のような、フェルナンデスのメイン必殺技の特大シリーズ。「ジャンプ特大キックデス」以外は、牽制、対空にガンガン使ってくるぞ。性質もぶっとばし特性を持っていて、ただでさえ高い威力に拍車をかけている。ぶっとばされたら受け身をとるのを忘れずに。

特大キックデス



特大パンチデス



しゃがみ特大キックデス



しゃがみ特大パンチデス



必殺技

とぶデステッスーン

ノーマル



わくわくパワー



攻撃値

小　踏切44+上昇44

大　踏切19+上昇19（×4）

WP　踏切17+上昇17（×8）

ガード方向：上

無敵こそ無いが、強力な対空必殺技。だが遠い間合いから飛び込むと、たいてい特大パンチデスや、特大キックデスを出してくるので、あまり活躍はしていないようだ。よしんば対空に使っても2HITすることはあまりないので、フェルナンデスの技の中では地味な方。

必殺技

くるならこいデス

たこなぐりデッスーン



攻撃値

14（×6）

ガード方向：上

この技はいわゆる「当て身技」。めずらしいのは当て身部分と攻撃部分で別々の名前が付いているところ。

くるならこいデスの時に攻撃を加えると、くらくら確定のたくなごりデッスーンを喰らってしまう。

必殺技

やるならやれデス

いかなぐりデッスーン



攻撃値

7（×12）

ガード方向：上

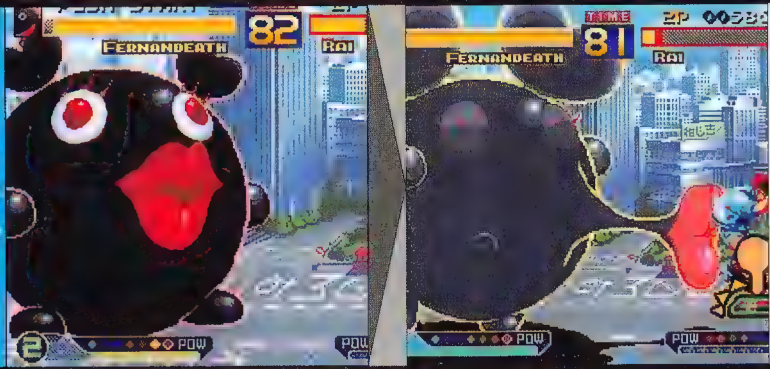
いちおう、「くるならこいデス」のWP版である「やるならやれデス」、それに伴って攻撃部も「いかなぐり」になっている。

HIT数は多いが、総ダメージ数は「たこなぐりデッスーン」と同じで、くらくら値がこちらの方が低いという謎の技。見た目の違いは光っているか否かといった所。

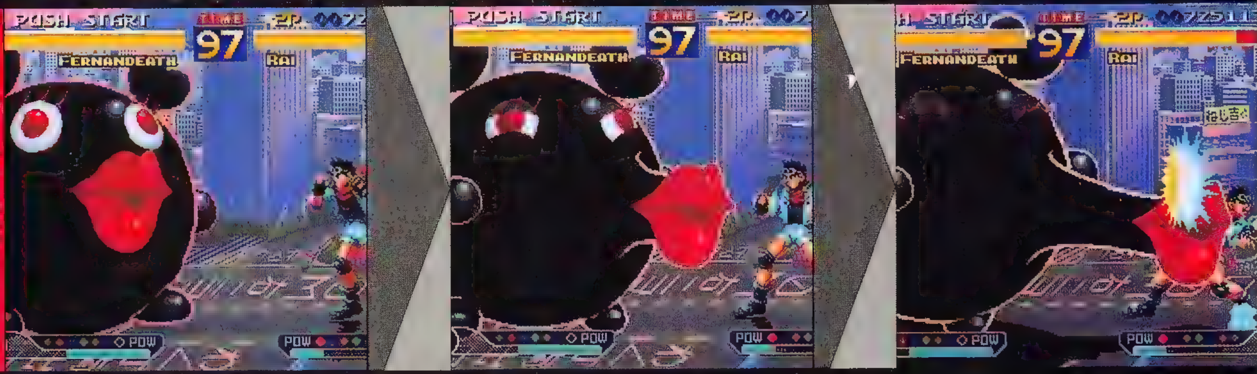
必殺技

バッキュームデス

ノーマル



わくわくパワー



攻撃値
ノーマル　17（×5）
WP　17（×12）

ガード方向：上

フェルナンデスの数ある必殺技の中でも、やっかいなのがこの「バッキュームデス」。上にはガード方向「上」と記しているが、最初の打撃は「中段技」、しゃがみガードしていると喰らってしまうぞ。レバガチャ+ボタン連打で振りほどけるので死ぬ気であがこう。

ドキドキアタック

おこったデッスーン



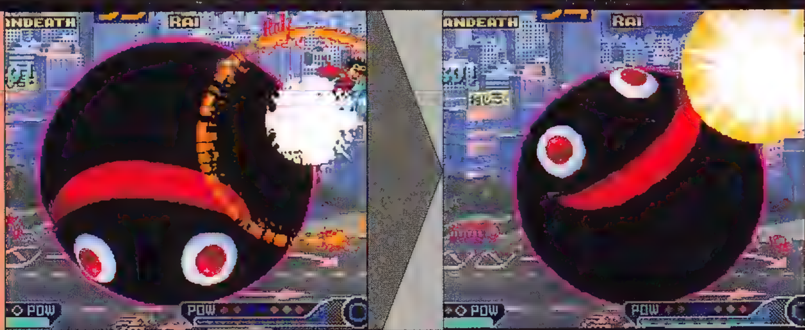
攻撃値
19（×12）

ガード方向：上

両目を光らせ、全身から攻撃力のある光を発するフェルナンデスのドキドキアタック。
画面全体に広がるように見えるが、見た目ほど広範囲ではない。また、出るまでにかなりの時間がかかるので、よほどのことがない限り当たることはないだろう。

ハラハラアタック

ころがるデッスーン



攻撃値
34（×8）

ガード方向：防御不可

フェルナンデスの恐怖のハラハラアタック「ころがるデッスーン」。何が恐怖かと言ったらその発生の速さに他ならない。その速さはプレイヤーキャラの約12倍、わかりやすく言えば発生の遅い必殺技と同じぐらいだ。主に「バッキュームデス」や投げの後にやってくるぞ。

あなたの知らない わくわく7 記者は見た！

人類が月に降りたって28年の歳月が流れようとしています。ですが、そんな現代社会におきましても、まだまだわからないことが数多く存在します。

これから紹介するのは，そういった人間社会のさまざまな隙間に生じる、科学の力だけでは説明しきれない現象の数々です。みなさんは、この現汁をどう受け止めますか？ってああ、文字を打ち間違えてますね。現実、の間違いです。では、行って見ましょう。

レポート　アナーキャ特派員（ちびっ子記者）



わくわくその1 怪奇！アリーナステージに歌詞が！

アリーナとの試合でラウンド1の表示がでる前にスタートボタンを押しながらA＋D



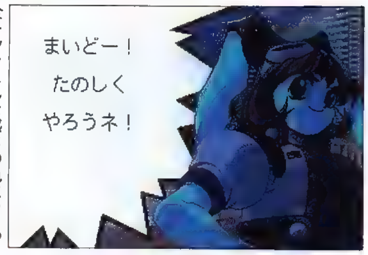
見ての通り、字幕スーパーっぽい歌詞が表示される。イェー、ダンスダンス（？）

自分でつけといてなんだが、こんなタイトルですまん。ま、写真を見てもらえば一目瞭然、アリーナステージ名物歌入りBGMの歌詞が表示されるんだハニー。これで君もゲーセンで熱唱可能！恥ずかしくなんかないぞ。大人だからね。

わくわくその2 猟奇！死んでないはずのあの人が！

キャラセレクト時にABCDボタン＋レバー下同時押し

つくづくアレなタイトルですまん。これはいわゆる隠しカラーというやつだ。コマンドの入力に成功すると、ブラックカラーのキャラが使えるようになる。顔色から、編集部では「どざえもんカラー」の愛称あり。

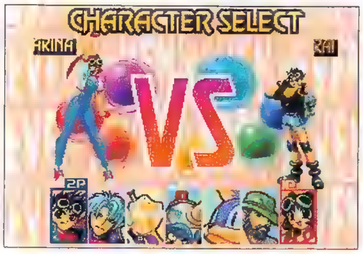


全キャラこんな感じの色になる。ちょっと不気味。

わくわくその3 神秘！謎のマークが浮かび上がる！

キャラセレクト画面でレバー左＋スタートボタン押しっぱなし

これも見ての通り、通常とは異なった勝ちマークが表示される。それぞれのマークに何らかの意味があるらしいのだが…（インタビューページ参照）。ちなみにコマンド入力に成功すると、ボーナス君の声でよっしゃ！と言ってくれる。また、もう一度同じコマンドを入力すると通常のマークに戻る。



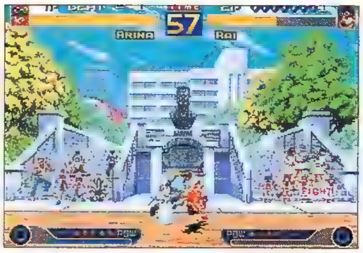
この画面でボタン押しっぱなし。



旗か？通常勝ちだとこのマーク。他にタヌキとかもある。

わくわくその4 キャッチ思いつかず！ロング画面固定モード

キャラセレクト画面でレバー右＋スタート＋Cボタン



ね、両者ぴったりくっついているのに、画面はロングのまま。

これを入力すると、画面が常に引いたままの状態になる。写真を見てもらえばわかるように、どんなにキャラどうしが接近しても画面が固定されたまま。プレイヤーはごらんの通りの大きさで闘うはめに。ステージ全体とかを見たい時には便利かも。

これも、もう一度入力するか、乱入されると元にもどる。

わくわくその5 省略！見慣れたはずのあの人が！

キャラセレクト画面でレバー右上＋スタート＋Aボタン

これは、通常1Pカラーで登場するCPUキャラが、違う色で登場するというもの。結構新鮮なカンジだ。これまたもう一度コマンドを入力すれば元に戻る。

わくわくその6 だからどうした！わくわくボール高速回転

キャラセレクト画面でレバーを回転

これをやると、キャラセレクト時に後ろでグルグル回っているわくわくボールの回転スピードが上がる。目的、用途、存在意義は一切不明だ。

わくわくその6.2 賀正！ナゾの季節感溢れるイラストが！

綺麗に7でまとめるためにタイトルに少々無理があることをおわび申し上げます。

さて、これは、オープニングのデモで、7ループに一回、特別なイラストがデモの冒頭に表示されるというもの（家庭用ネオ・ジオの場合は三回に一回だ。

イラストは月ごとに変わるぞ。ちなみにポリタンクZのキャラクターアイランドに載ってる塗り絵、実はこのデモイラストの原画だったりするのだ。



これがそれ。SUNSOFT、と表示されたあと、数秒間表示される。

わくわくその7 ラスト！オープニング画面が大反転！

クレジットの表示が7か、77の時にタイトルロゴが反転して表示される。ちなみにクレジット数を表示しないモードになっている台ではこれはできない。財力のあるあなたはぜひチャレンジ！



印刷ミスじゃないぞ。下の方にある、レベル、クレジット表示がない台では、できないので注意。

わくわく7人気投票結果発表

ぱんぱかぱーん（SE）。さあわくわく7人気者はきさまか?のコーナーです。お相手は私、幸せの国一子相伝夜回り係兼神さまにタメ口を聞く男、アナーキャー松井でがんす。ではさっそく行ってみましょう!

好きなキャラクター

	名前	票数
1位	ティセ	62票
2位	スラッシュ	17票
3位	まるるん	14票
3位	アリーナ	14票
5位	麦ちゃん	10票
6位	まるるん&麦ちゃん	8票
6位	ダンディーJ	8票
8位	ライ	5票
8位	ボーナス君	5票
10位	ポリタンク	1票

嫌いなキャラクター

	名前	票数
1位	いない　みんな好き	32票
2位	ポリタンク	22票
3位	ダンディーJ	18票
3位	スラッシュ	18票
5位	ボーナス君	9票
6位	徳川超十郎	8票
7位	ライ	6票
7位	フェルナンデス	6票
9位	麦ちゃん	5票
9位	ティセ	5票
11位	アリーナ	2票
11位	まるるん	2票
11位	夏美	2票

1位は人にあらず

では、とりあえず好きなキャラクターから。1位は、7人姉妹の末っ子オートマータ、控えめなところとその首輪がその筋ではもー辛抱たまらんと大好評だったティセさんだ!イェー!頭のアンテナがマグマ大使みたいとの指摘もなんのその、ダントツの1位である。

ちなみにその人気の理由はとにかくカワイイから、というのがダントツ。まあ、その次にメイドというのがたまらん、というのが来るあたり、いかにもゲーメストざんす。トホホ。

さて第2位。1位とは大差をつけられてしまったが、意外なダークホース、スラッシュさんだ!

ジャジャーン（SE）。その美形バリバリの見てくれとは裏腹に天丼好きなすっとぼけたあんちゃんという設定。これがどうやらプレイヤー層にも受け容れられたようだ。ただ、その支持理由も大半はルックスのよさによるもの。うーん、美形は得だのう。

3位に登場するのは心優しきデルバーニャ=ポテポタ、まるるんだ。ただしこの順位、まるるん単独でのもの。

そう、5位の麦ちゃん、6位のまるるん&麦ちゃんとあわせると一気に2位に急浮上なのだ。たいへんだぜ、まるるん。

で、4位。本作のヒロインとも言えるアリーナがここだ。個人的には一押しなのだが、いまいち伸びなかった。ちなみに彼女のステージにいる3人娘、おしゃべりーズに投票してくる者も何人か存在。一番人気は、左すみのメガネ娘という結果がでている。相変わらずディープじゃな。

5位は、さっきも書いたように六条麦ちゃん。小学校1年生。まるるんに必死でしがみつくその姿は貴女の母性本能を刺激しまくりだ!ちなみに彼女のボイス、妙に色っぽいと思うのは不肖私だけでしょうか?

6位はマッチョナイスガイ、ダンディーJの登場だ。イェー、ダンディー。

ちなみに多くの人が勘違いしてたが、バックにいる夏美は実の娘ではないぞ。昔の相棒の忘れ形見なのだ。

で、8位。これはライとボーナス君が同率でならんだ。ボーナスキャラと同率で、プレイヤーキャラ数7人のゲームで第8位。ライ。本作の主人公(のはずだ)。友よ、夕日が目に染みるな…。

で、栄えある最下位は愉快な署長とワンチャンコンビが今日も元気だポリタンクZがきた。ま、朝のこない夜はないって話だし…。

あ、でも正確には得票数0のフェルナンデスがいたのだった…。

前代未聞!嫌いなキャラコンテスト!

今回、長いゲーメストムック人気投票史でも、前代未聞の事態が発生してしまった。

そう、見ての通り、第一は該当キャラなし、なのだ。

ああ、嫌われ者のいない世界。二十一世紀のユートピア。人類の輝かしい未来、ニイハオ中国などの言葉が、私の頭のなかを走馬燈のように今、三馬身差でゴールイン。

でも、そうなると逆にどうしても2位のポリタンクの嫌われっぷりが目立ってしまうのが悲しいところ。ただ、ポリタンクが嫌い、とした人の理由のトップが、署長がイヤ、というもの。君は悪くないぞポリタンク。レッツゴーゴーポリタンク。ポリバケツみたいなんて言われても気にするな!

ちなみに署長こと徳川超十郎さんは単独でも、6位に登場。向かうところ敵だらけってカンジだ。ナイス。

以下は、まあ、見ての通り。嫌いなキャラについてあんまり解説してもむなしいので、今月はこれまでだ。ちゃお。

超絶・ドキドキ天然色

わくわく通信・読者様Ver.

みんな、わくわくやってるかァ!?　この度、ついに！　わく通読者様バージョンを大拡張で皆の元に届けられることになったぞ！苦節ン年、本当に長かったなあ…思えば×年前（回想中）ベイルートが（中略）ルート16の最中に（中略）あたいもう嬉しくて嬉しくて…。おっと、感涙にむせび泣いてるヒマなんて無えや、早速いってみよう！

合言葉は…「死刑！」…違うだろ。

合言葉は…『わくわくバトルぜ！』GO！



➡（愛知県　播磨大好きっ子君）
☆わくわく界のかわういどころ、豪華に集めてみましたっ。



⬆（石川県　襲津彦君）
☆わくわく界のシブどころ、濃ゆく集めてみま…したっ………。



⬅（奈良県　八塚ダルマ君）
☆この町の住民はみんな個性的で素敵なのさ。



⬆（東京都　あべしげ君）
☆ハレノヒ、心と空が同じ色。





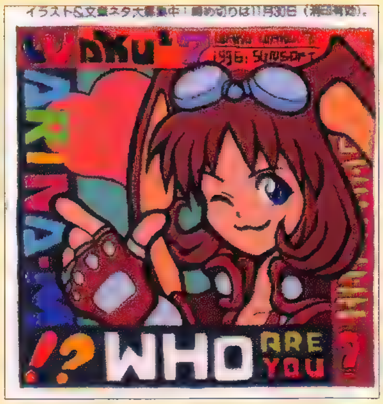
➡（神奈川県　灯居竜人さん）
☆天丼こそ生命線なり！いやマジで。



↑（埼玉県　霧弥やとさん）
☆格ゲー界屈指の品の良さですよね。



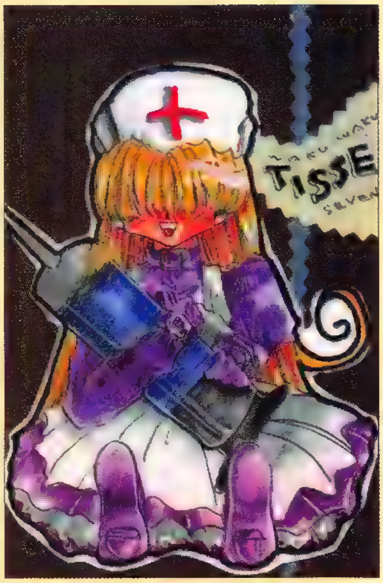
➡（北海道　たまちゃんさん）
☆邪、その存在は許可できない。



➡（埼玉県　土竜屋君）
☆どきどき忘れずチャキチャキっといこう！



↑（徳島県　森本きの子さん）
☆まるるんの口の中は居住よさげ？



➡（千葉県　炎舞さん）
☆昔から注射は苦手ですわん。



↑（東京都　あさぎりみなとさん）
☆常春の森、妖精に出会える不思議な森。



➡（大阪府　しみずまさかず君）
☆ナース帽、しまうの忘れてますよ。



➡（岡山県　とーます君）
☆ナリを変えてもたぎる心は止まらないぜえ。

7つの夢、いつまでも輝け！



↑（埼玉県　影山さおりさん）
☆ポッケの中…一度覗いてみたいモンだ。



↑（岩手県　U．めがるさん）
☆ベビーピンクの髪は脱色か？



➡（北海道　霸山由希さん）
☆Dボタンティセは地球に優しいアースカラーだね。



➡（東京都　あべしげ君）
☆いさましげなティセってレアな絵ですね。



➡（北海道　護夜和さん）
☆いえ…ただの通りすがりの熱血格闘家っス。



➡（埼玉県　霧弥やとさん）
☆喧嘩できるほど、距離は近いんだよ。



➡（福岡県　服部勝蔵さん）
☆いつまでも忘れないよ。
あの時、瞳に広がった空の色。

モノクロもまかせとけ！

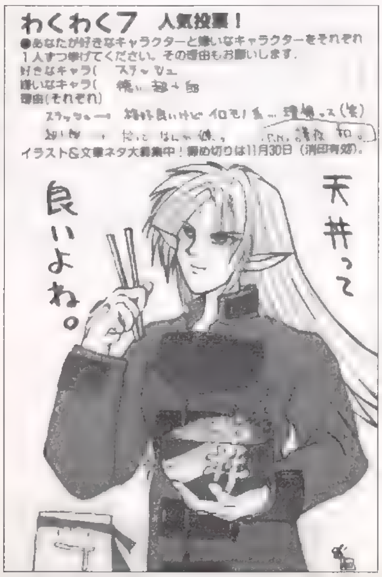
わくわくVer. 一色



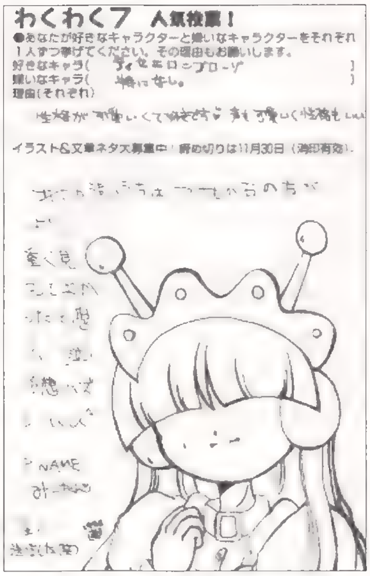
☆雨宿りもバッチリだ。（…まるるんは？）
➡（群馬県　手島剛君）



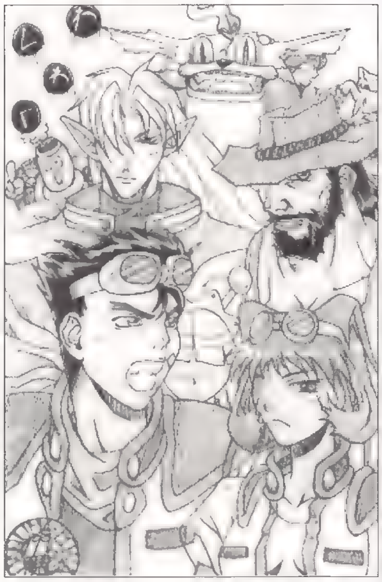
☆石像になっても濃いのう。
➡（京都府　ガイ忍君）



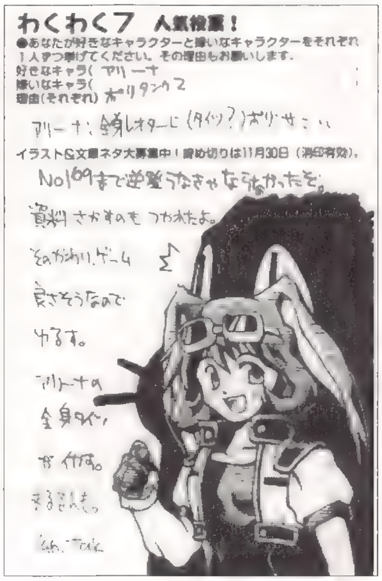
☆ああ。良いのう。
➡（北海道　護夜和さん）



☆あれはあれで重くて痛そうだと思うが…。
➡（石川県　谷口寛美さん）



☆アリーナの目がキリングマシーンみたいだ。
➡（静岡県　天沼観影君）



☆体操服が全身タイツとはイキな学校だ。
➡（福井県　藤本晃世君）



☆やっぱり一生姉さん女房関係なのか？
➡（東京都　斎藤潤君）



☆地球以外でもお米は大活躍だ。
➡（東京都　あさぎりみなと雷使いさん）

僕の私の わくわくダイヤリー

わくわく7楽し過ぎ、発売（？）をずっと待ってた甲斐があった…ドキドキアタック最高！ハラハラアタック遅え！WP変わり過ぎ！スーパーモードキャンセル良好！…など良いとこがたくさんあっていいなあ…。

「ギャラクシーファイト」の時は対戦台がぜんぜんなくて困ったが、「わくわく」はいきなり対戦台で、練習できずにいきなり勝負でやっぱり困った。

んで、わくわくするのは乱入時にどのボタンで入るか迷って決めたら速攻消されてメッセージ見れないでわくわくファイトレデーGO！ってことに。

そしてわくわくするのはティセを使っているときに相手をダウンさせ、画面端に行ってハラハラ出してもダッシュで攻撃食らって撃沈！

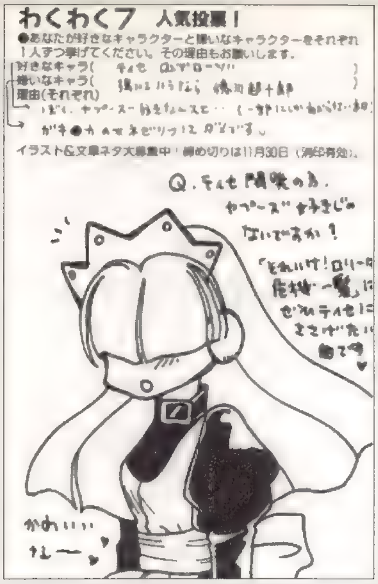
さらに運良くCPU戦ができてボーナス君まで行ったぜ！ヤーッ！わくわくボールがいきなし7つ？逆立ちジーザスだーっ使いまくってやるぜどうせ奴はガアドできん……カエリウチにあう。

以上のことが（まだまだあるが）わくわく7のわくわく要素じゃないでしょうか。完璧に違っているという意見が流れる前にハラハラわあにんぐだッ！

素晴らしいゲームです。久しぶりに燃えられる…ポリタンク倒しに行こ。

（東京都　野本洋君）

✌人それぞれのわくわく要素が詰まっている、実にアジなゲームである！ティセのナース服とか麦ちゃんの勝ちポーズとかポリタンクの背景にいる徳川夫人とかライステージの背景にいるチアガールの一団とか（以下略）。



➡（北海道　吉原百合子さん）
☆そのスジの方々に好評だったりする。



➡（愛知県　おちる水君）
☆似合い過ぎててシャレにならんとゆう。



➡（東京都　らいじん君）
☆主に果実系を好む。



➡（大阪府　BUN君）
☆この調子で行くと、あと5作ぐらい後にはボスキャラにでもなりそー…ではある。

学校の授業で必殺技か…なら俺は寝るのが必殺技なのだろうか？

（東京都　金守正人君）

☆俺、早弁。

多分「わくわく7」の次回作は「わくわくZ」でボール集めではなく、ただの戦いが目的となるだろう。

しかも、みんな飛びっぱなしで、宇宙から敵がやってくる。その次は「わくわく7GT7」。

（大阪府　向井貞君）

さもありなん。

まるるんは、まさに、背負っているものがちがう。

（埼玉県　高木繁君）

✌さもありなん。

ティセの立ち強パンチ（フライパン）が好きです。でも料理以外で何に使う技なんだろう？

実用的な使い方を知っている方、教えてくださいな。

（兵庫県　なつき君）

フトンはたきとかは？

やっと出ましたわくわく7。いつでるのかヤキモキしたよ。ギャラファイが好きなので、これにも前々から期待してたのだ。

もちろんゲームの方も期待どおりのいい出来でいいっす。最近のゲームにありがちな、神経をキリキリさせることもないしね（←これ重要）。

やはり、サンソフトさんが「明るく楽しく」をテーマにして本作を作ったからなんだろうね。

特に背景に注目。前作、ギャラファイのルーミ面より味のあるステージが多いぞ。おいらはアリーナ面の後ろにいる3人ムスメで一番右にいる娘（アイス食ってる）が気になるんだけど。

（大阪府　W．BLAST君）

キャラの動きから背景まで、全てにおいて作り手のサービス精神に溢れてますよね。作る方も楽しまないと、いいゲームはできないですよねー、とか。

マッチョな肉体、はじける巨乳、魅惑の肉球、この3つが揃ったダンディーJが超お得。

（栃木県　柿沼幸宏君）

局地的にお得か。

「まるるん」なんかこー魂の奥底から何かを呼び覚ます名だ…まるるん…。

（神奈川県　赤尾嘉洋君）

特に「るるん」のトコ？

ティセの体は実は球関節人形なのだ（可淡ドールなどが有名か？）。そこで彼女の体をバッチリ再現した人形でも出て来ないだろうか。

30〜40cmで関節が動いてバラせて、服が付いているものなら、僕なら5万円ぐらい出しますよ。どこか出さないかなあ。

（岐阜県　安田新君）

サンソフトさんでこさえてもらうといいのですが〜。



➡（西宮市　星田倫江さん）
☆ミニチュアだったら害なさげ。



➡（愛知県　有方等打卦君）
☆魔物退治のご用命、24時間承りマス。



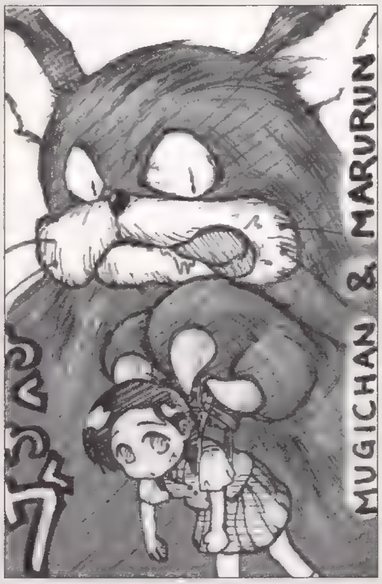
➡（東京都　渡辺祥子さん）
☆お姉さんすら悶絶モノか。



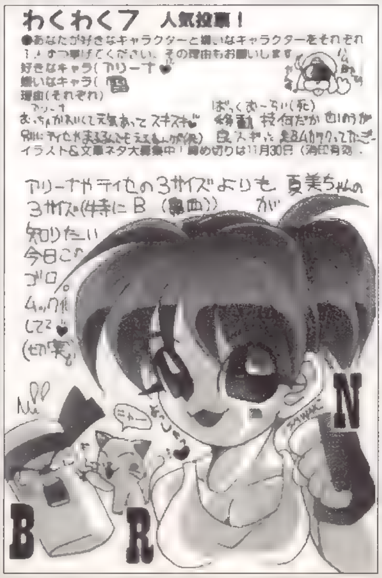
➡（東京都　田口光信君）
☆はうっ…。



➡（新潟県　らいむ・りんさん）
☆マ…マニアックな…。



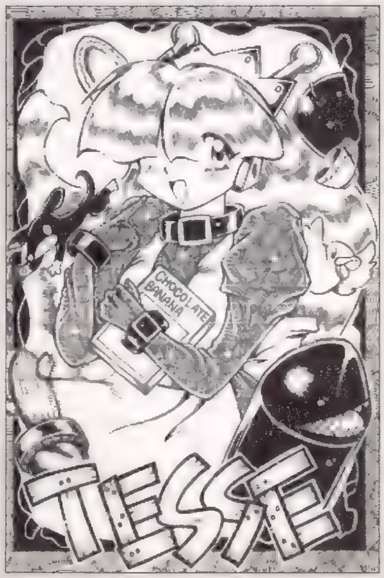
➡（石川県　Gaku－C君）
☆るそっちの目がヤバいよ。



➡（神奈川県　沢木裕也さん）
☆このムックでチェック×2！



➡（大阪府　しまるよしゆき君）
☆プレイしてよしギャラリーしてよし！なのだ。

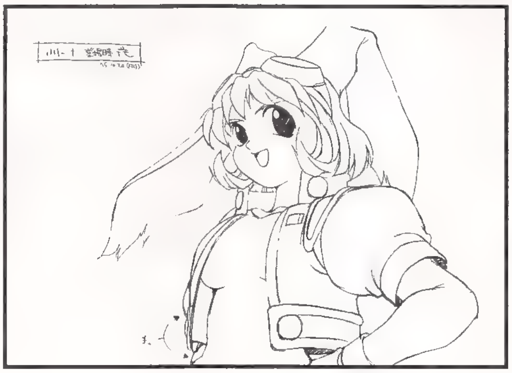


➡（大阪府　AKD君）
☆おまかせ下さい、炊事洗濯お茶の時間、貴方を、いつでもわくわくさせたい。

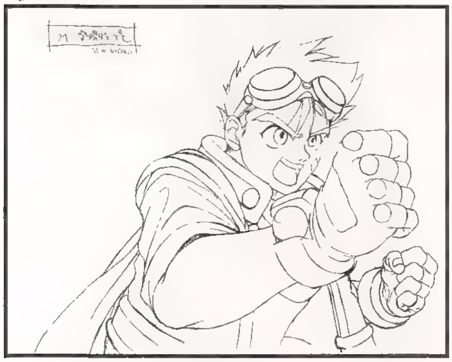
わくわく7 設定資料集

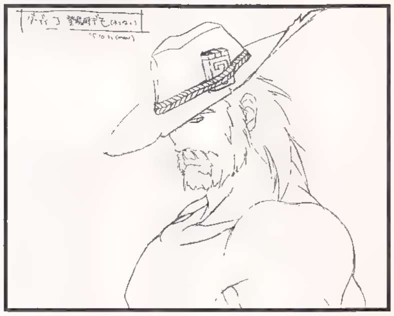
各種デモ原画

サン電子さん描き下ろし
愉快マンガ付き！

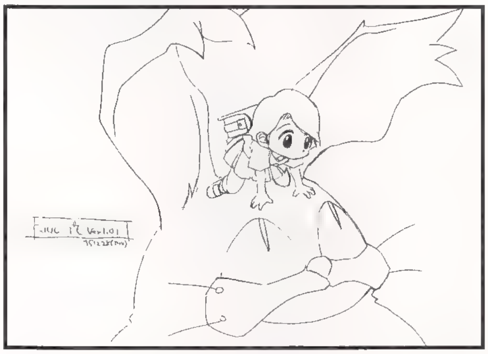


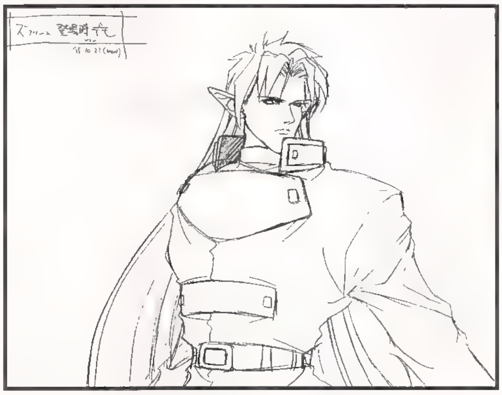


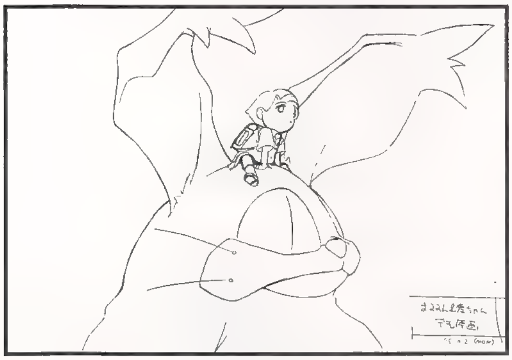


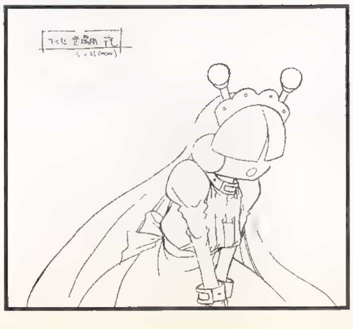










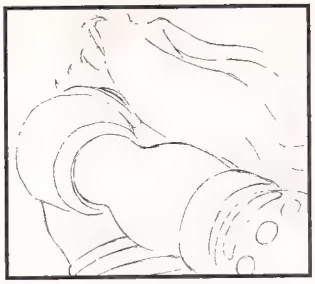


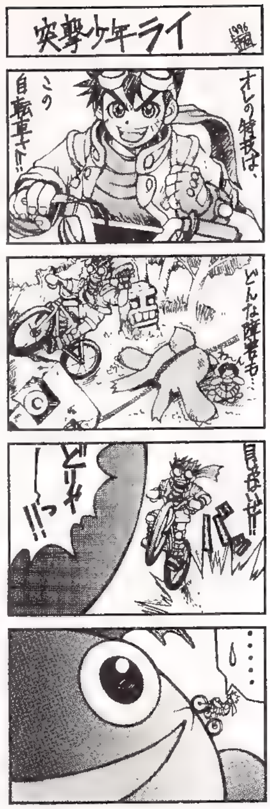


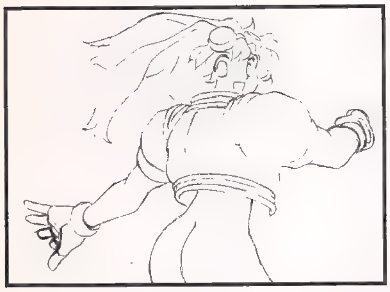


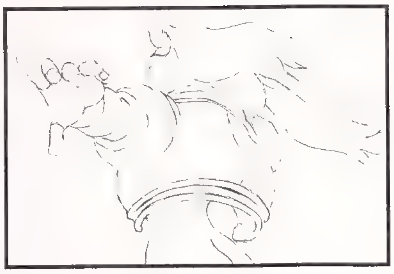
マンガ　サンソフト開発スタッフ

WAKUWAKU 7



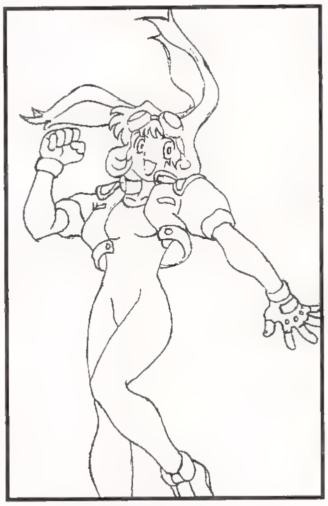




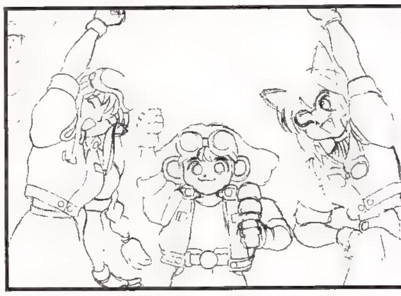








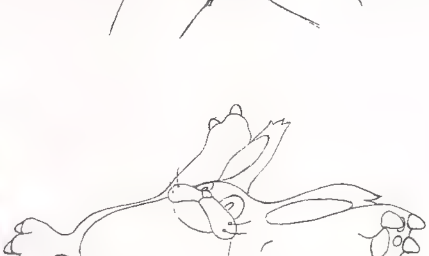










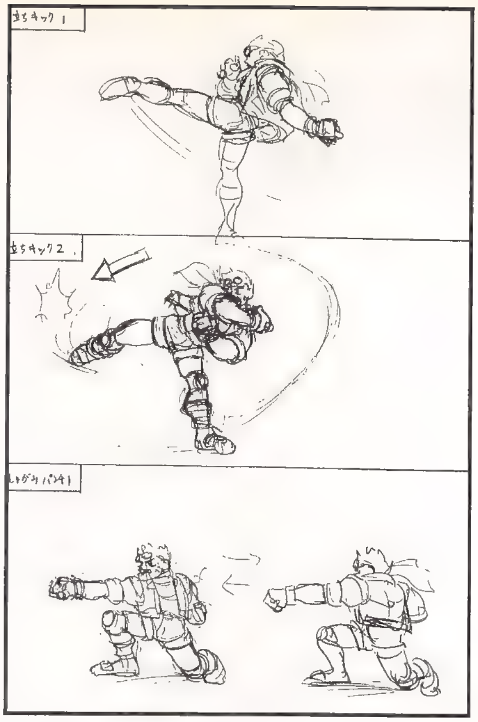




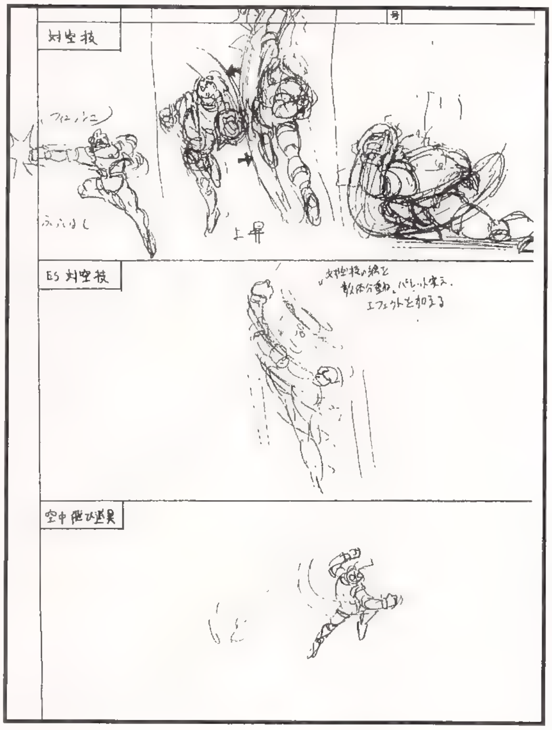
マンガ　サンソフト開発スタッフ

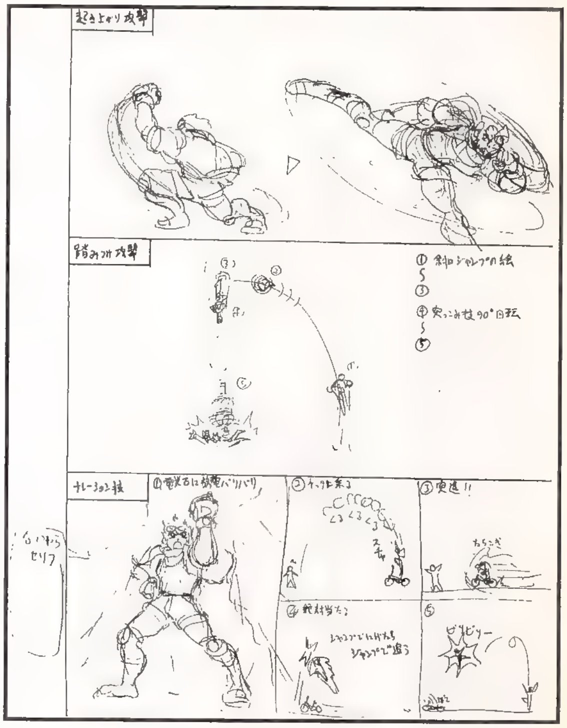
爆皇雷



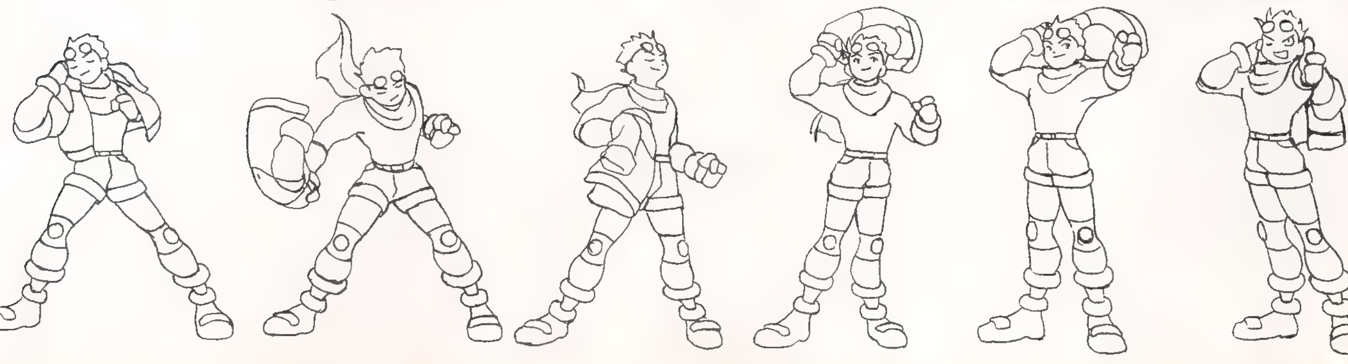




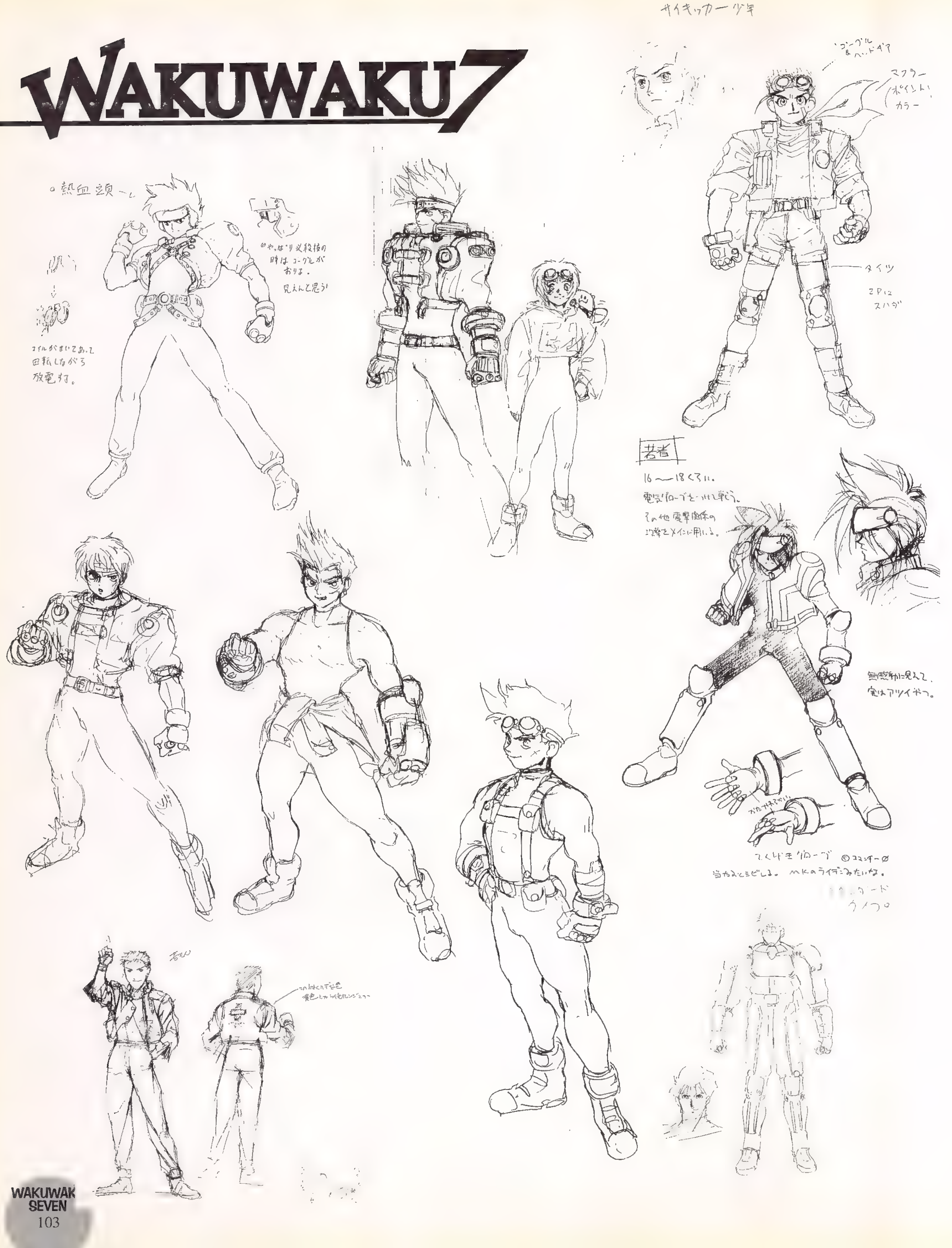






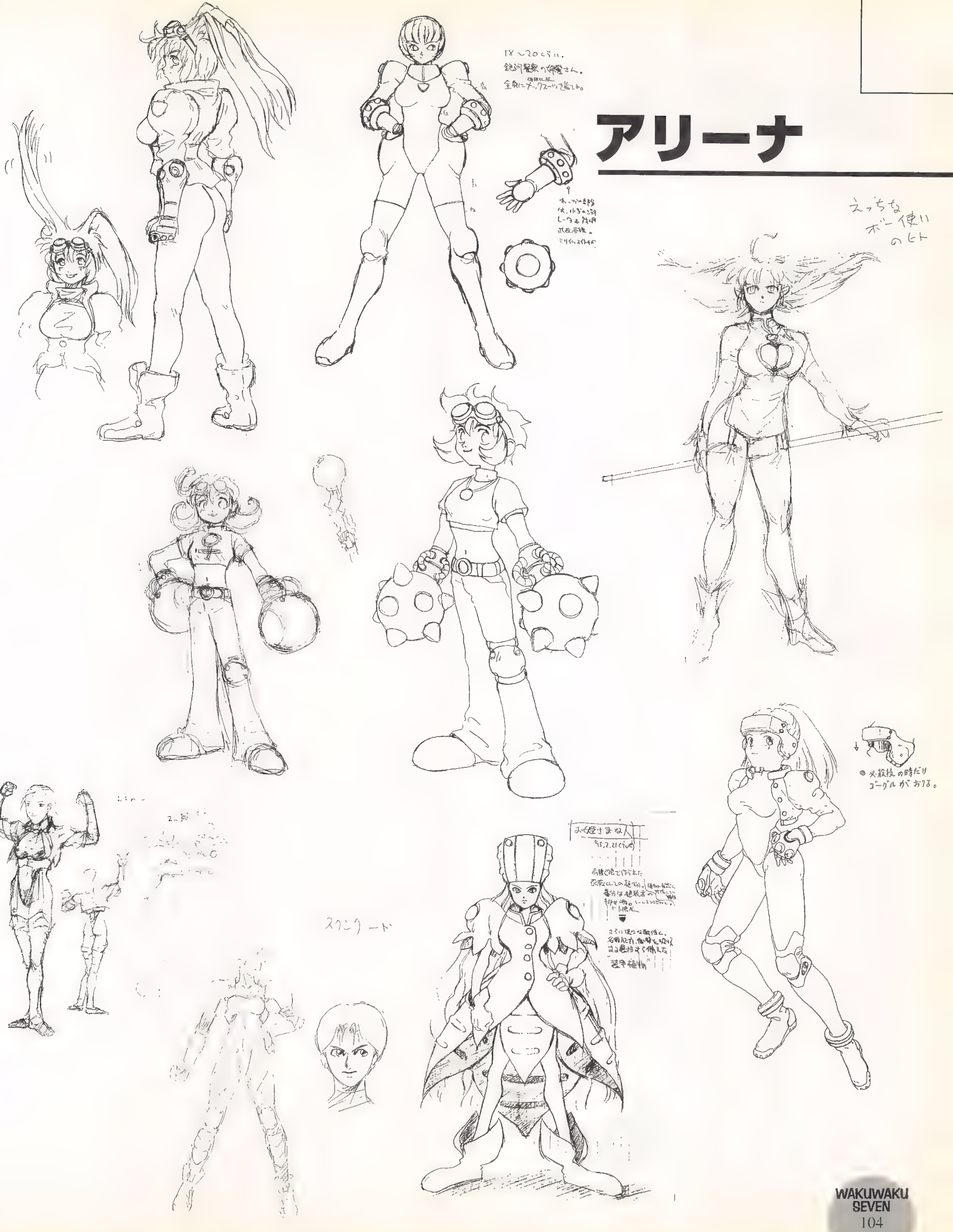


WAKUWAKU7

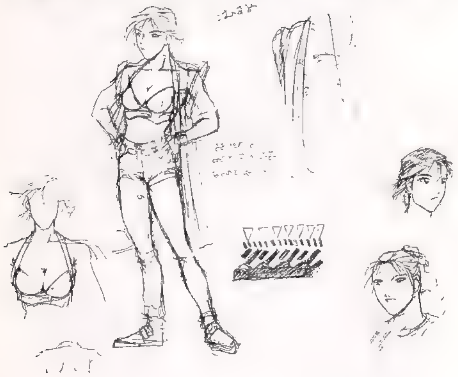


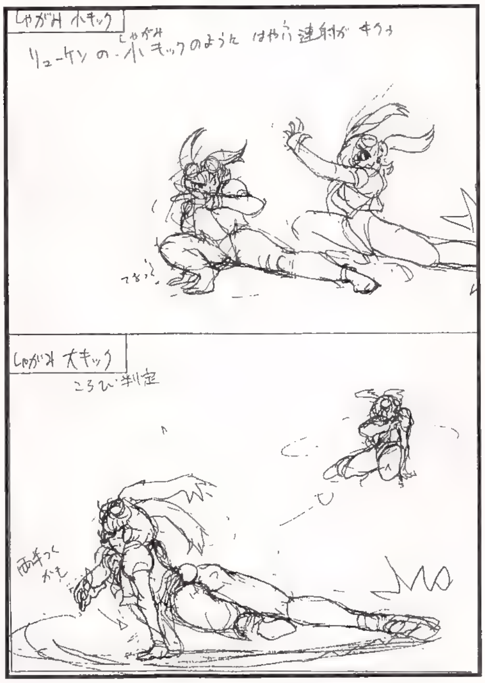
サイキッカー少年
ゴーグル&ヘッドギア
マフラー
ポイント!
カラー
タイツ
2Pは
スパダ
熱血頭ー
やっぱり必殺技の
時はゴーグルが
おりる。
見えんと思う!
コイルがまいてあって
回転しながら
放電する。
若者
16〜18くらい。
電気グローブをつけて戦う。
その他電撃関係の
攻撃をメインに用いる。
無感動に見えて、
実はアツイやつ。
でんげきグローブ ©コマンドー∅
当たるとシビレる。MKのライデンみたいな。

アリーナ

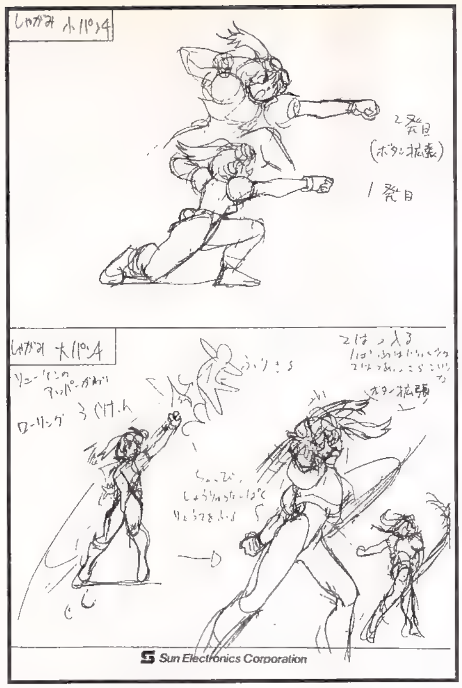


WAKUWAKU 7



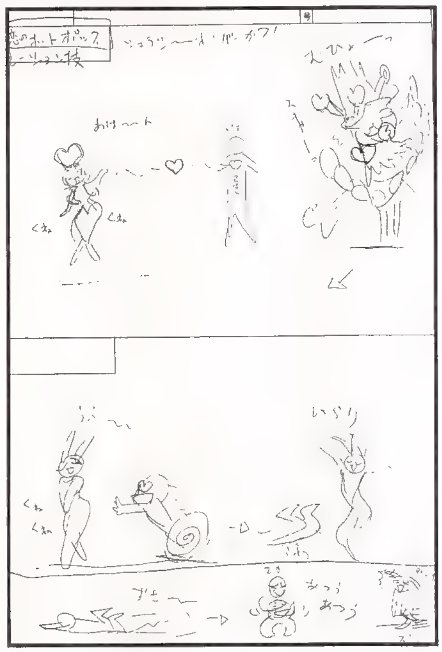


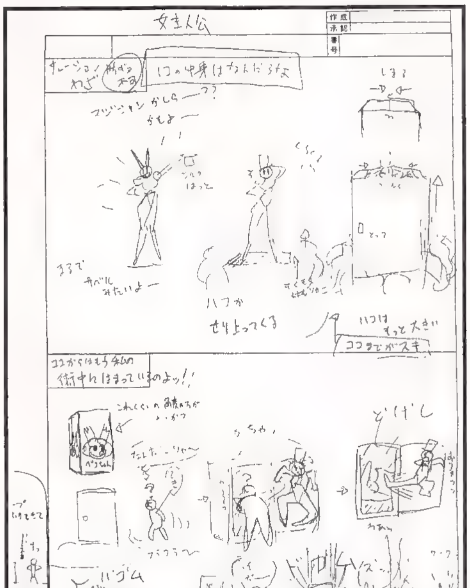
しゃがみ 大キック
ころび判定



しゃがみ 小パンチ
2発目
(ボタン拡張)
1発目
しゃがみ 大パンチ
Sun Electronics Corporation





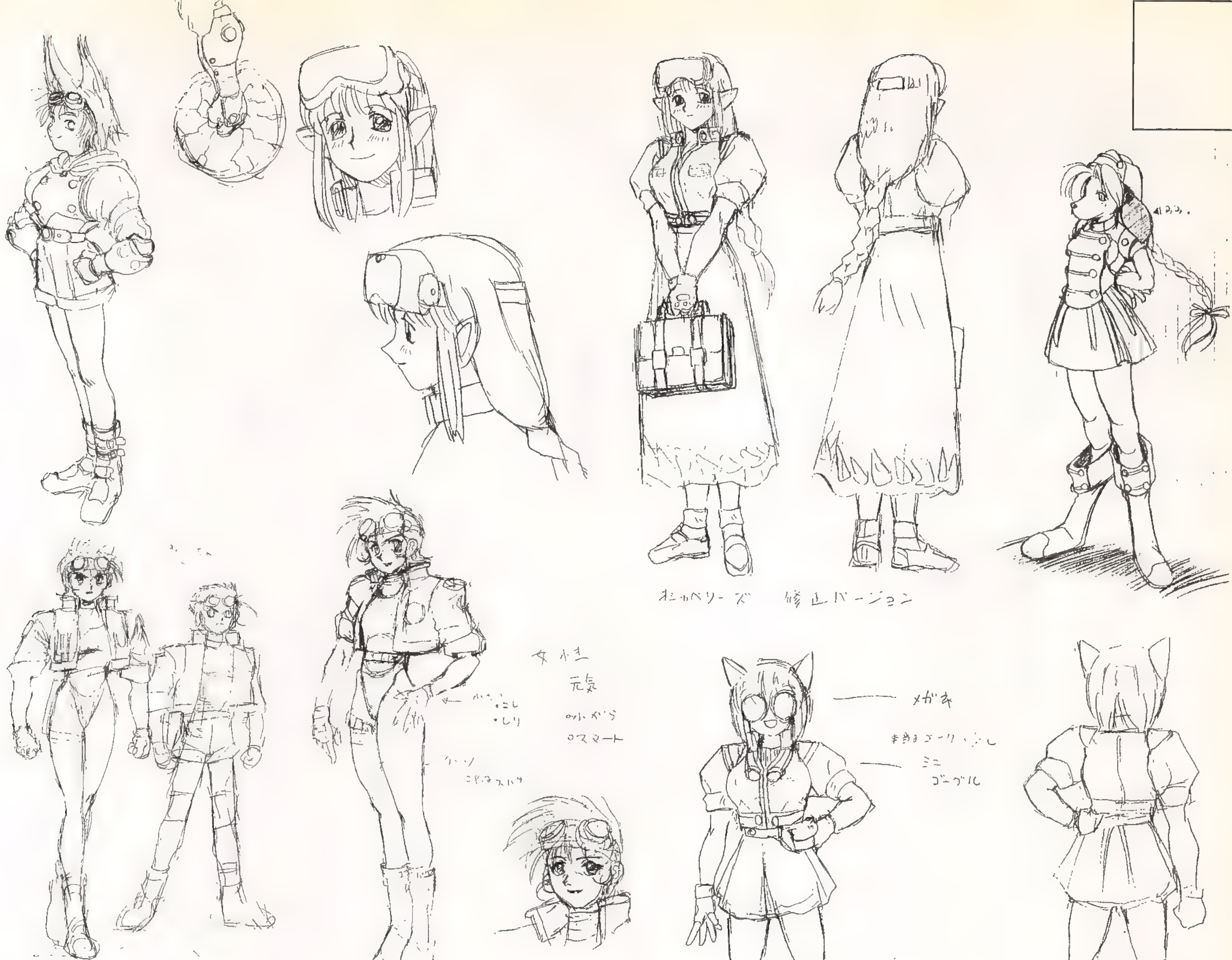


女主人公
Sun Electronics Corporation



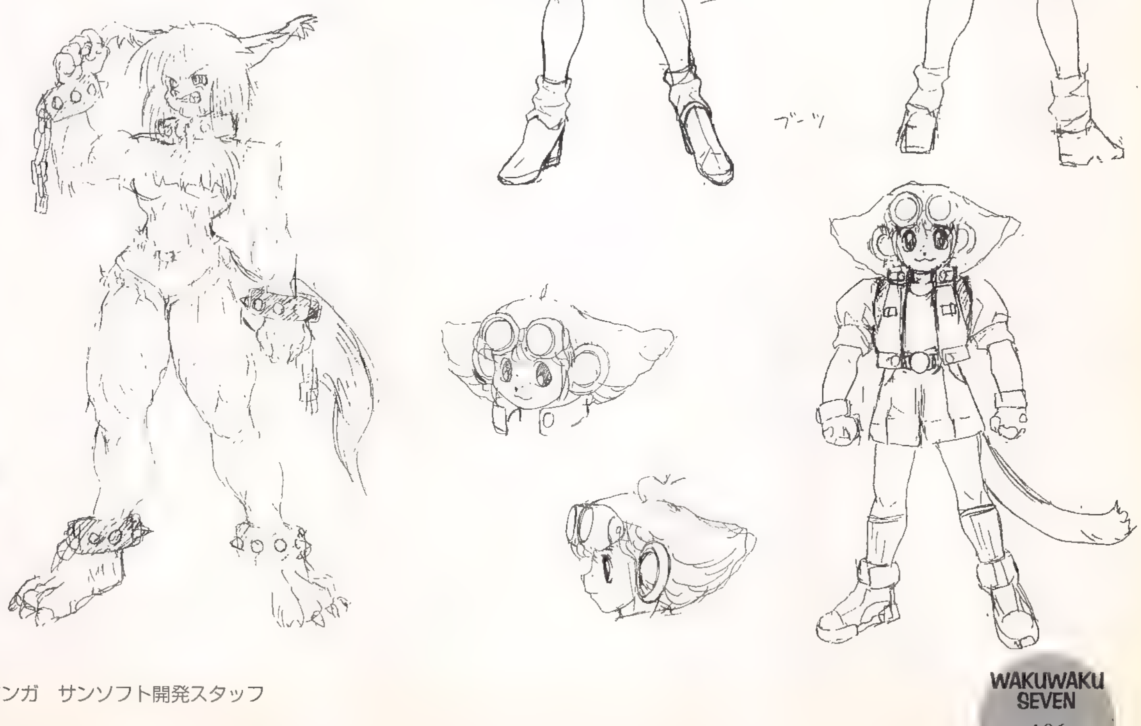
ケダモノ娘
95.2.24.(FRI)



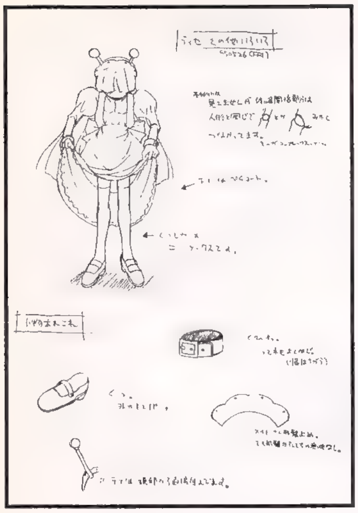




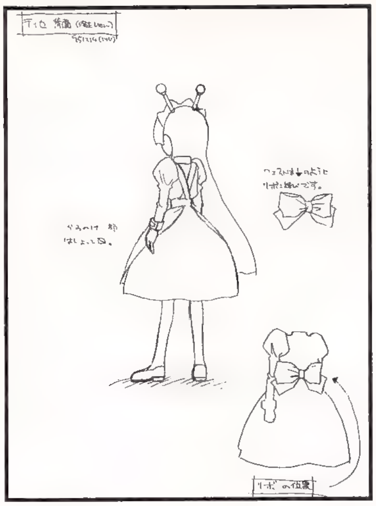
マンガ　サンソフト開発スタッフ

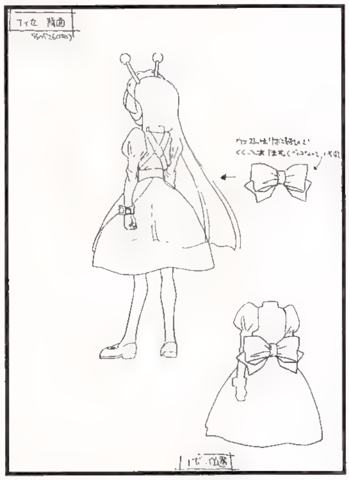


ティセ







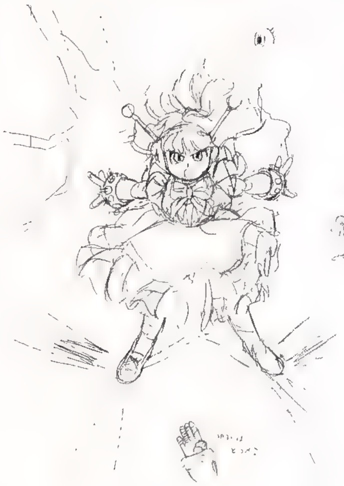




マンガ　サンソフト開発スタッフ



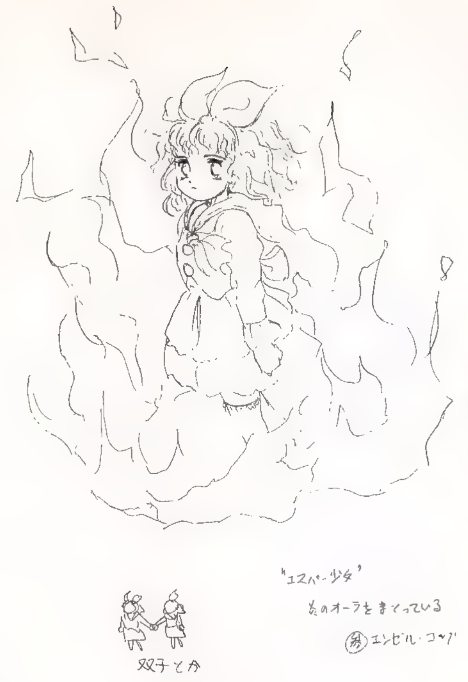














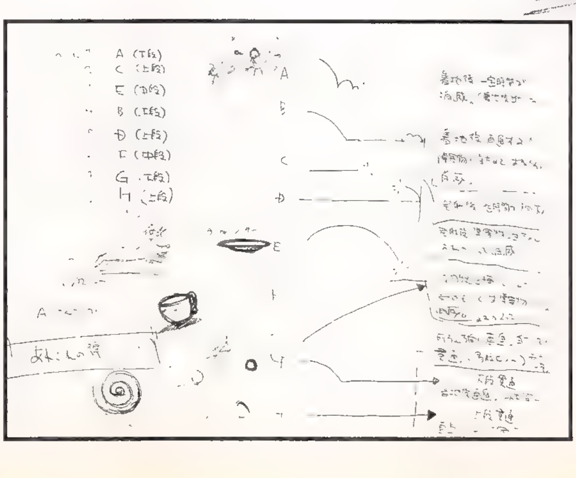
マンガ　サンソフト開発スタッフ



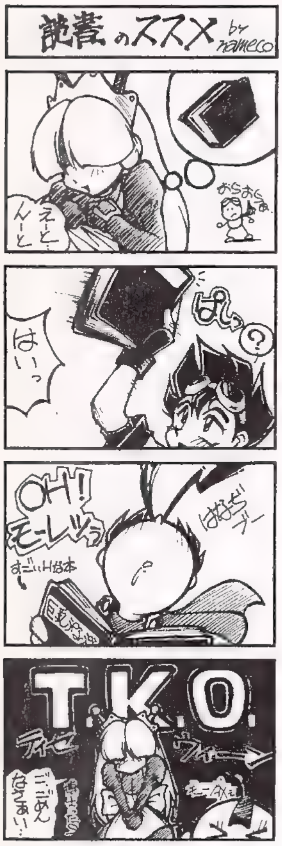




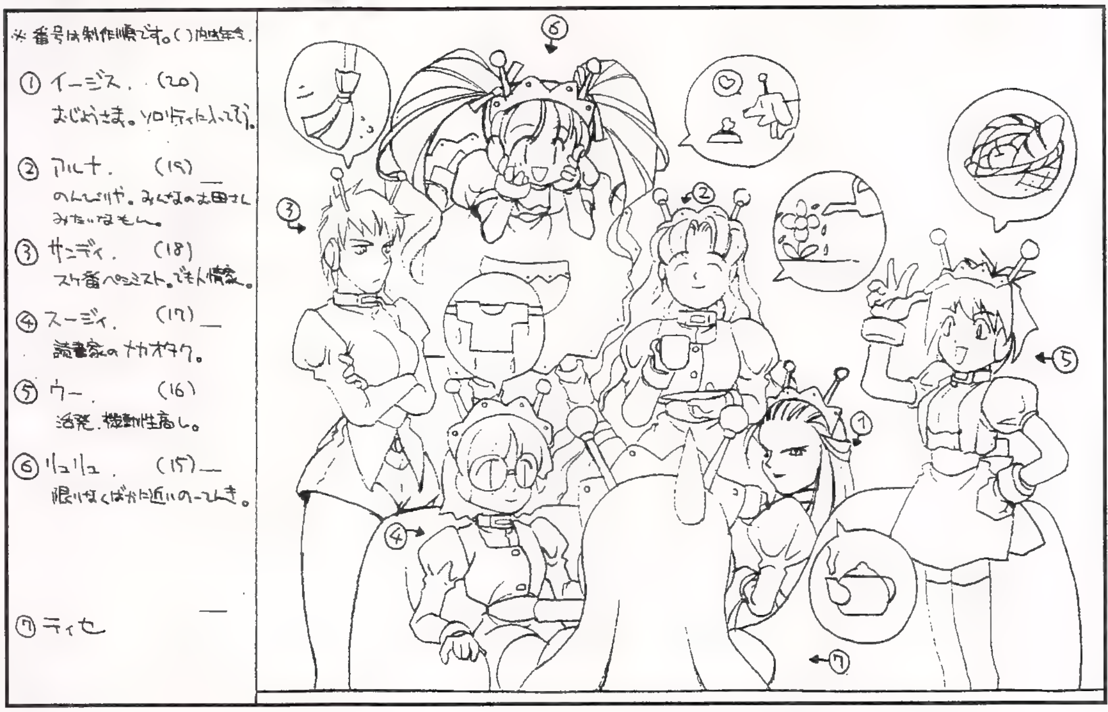


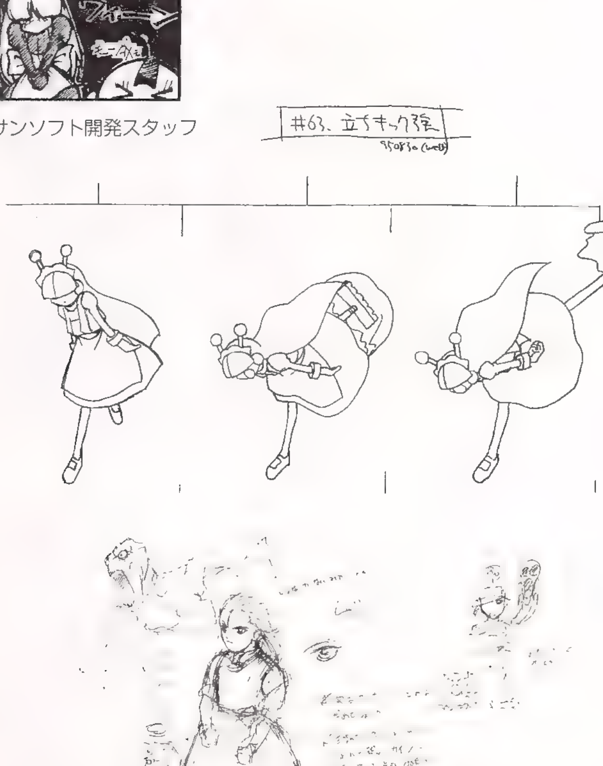


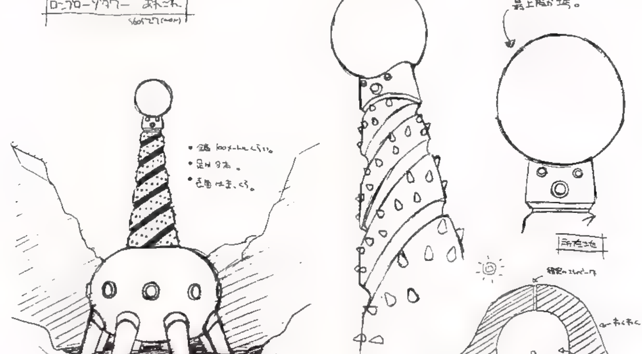
WAKUWAKU 7

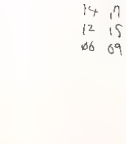


マンガ　サンソフト開発スタッフ

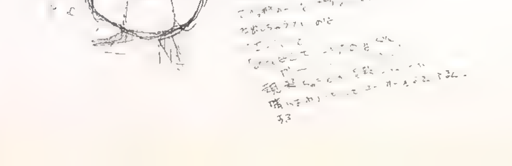




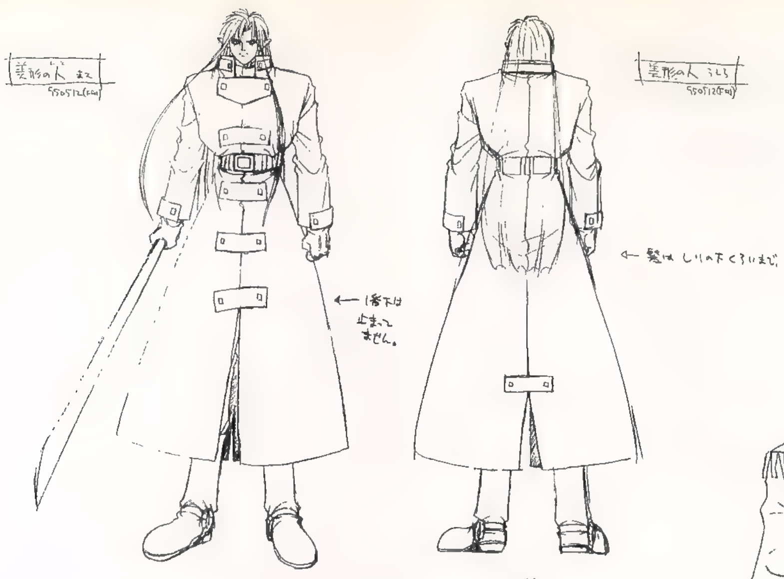








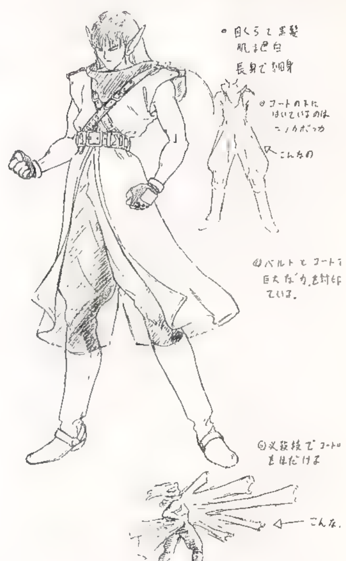
スラッシュ

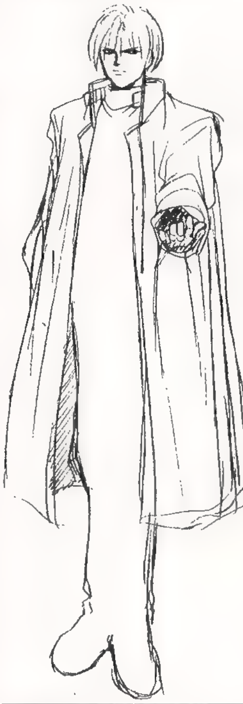


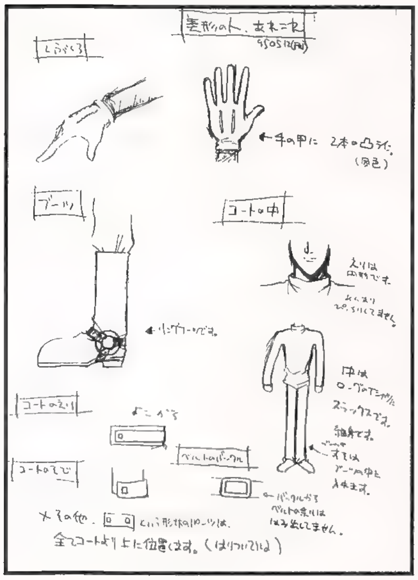
美形の人 まえ
美形の人 うしろ
1番下は止まってません。
髪は しりの下くらいまで



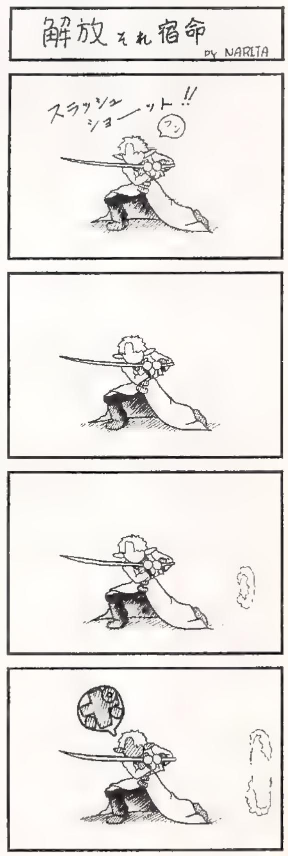
メガネかけても いいかも







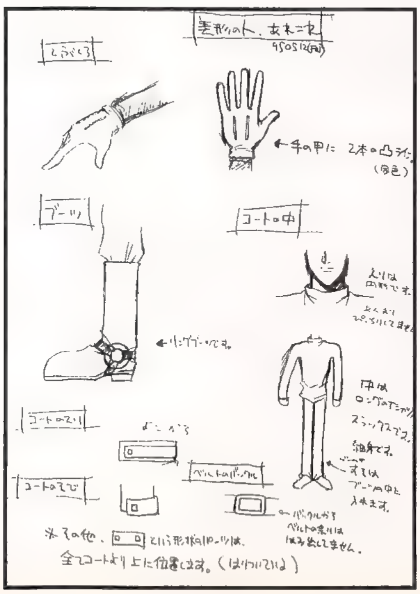
美形の人、衣装
てぶくろ
手の甲に 2本の凸ライン(同色)
ブーツ
コートの中
リングブーツです。
コートのえり
コートのそで
ベルトのバックル



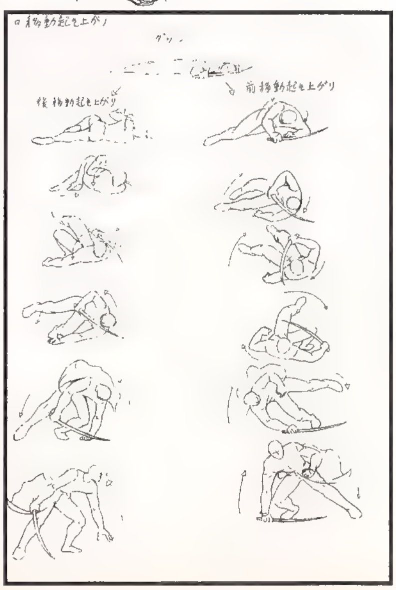
解放 それ宿命
by NARITA
スラッシュ ショーーット!!



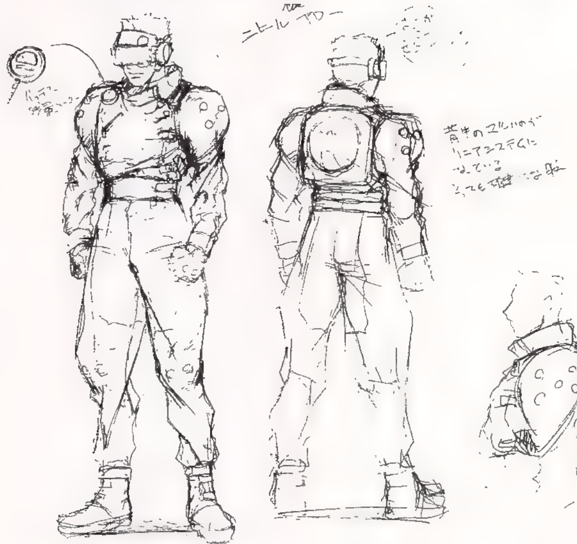
パワーはありなし

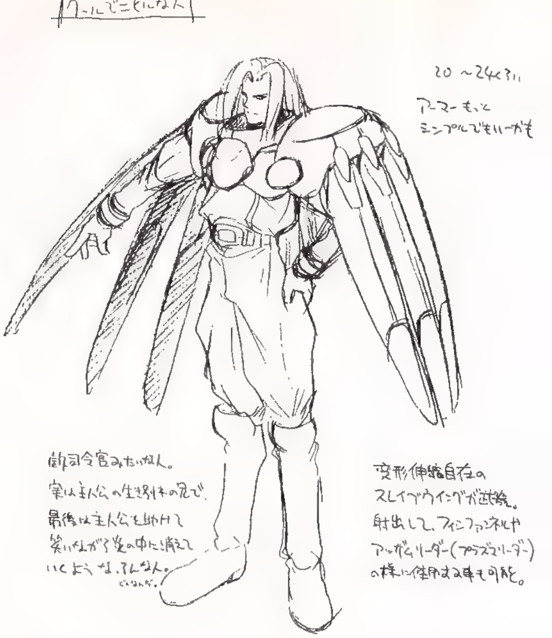


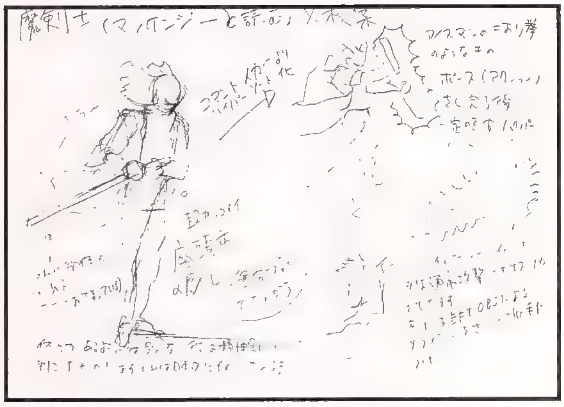
美形の人、衣装
てぶくろ
手の甲に 2本の凸ライン(同色)
ブーツ
コートの中
リングブーツです。
コートのえり
コートのそで
ベルトのバックル



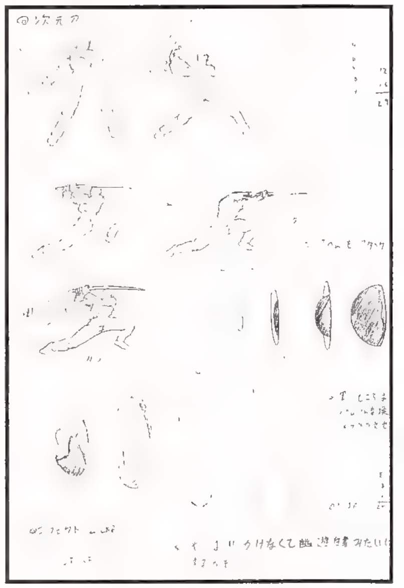
WAKUWAKU 7


ニヒル ヤロー
背中のマルいのが
リニアシステムに
なっている


クールでニヒルなん
20～24くらい
アーマーもっと
シンプルでもいーかも
敵司令官みたいなん。
実は主人公の生き別れの兄で、
最後は主人公を助けて
笑いながら炎の中に消えて
いくような、アレなん。
変形伸縮自在の
スレイブウイングが武器。
射出して、フィンファンネルや
アッザムリーダー（プラズマリーダー）
の様に使用する事も可能。

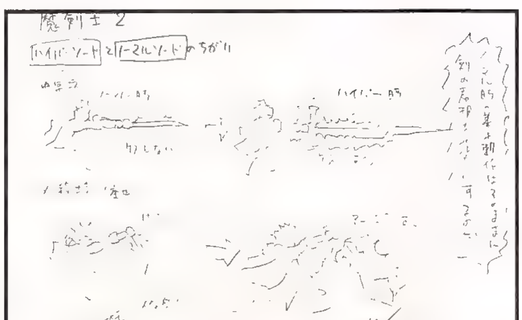

魔剣士（マケンジーと読む）
アイスマンのこおり拳
のようなもの
ポーズ（アクション）
超カッコイイ









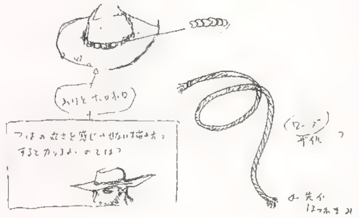

魔剣士 2
ハイパーソード と ノーマルソード の ちがい

ダンディーJ







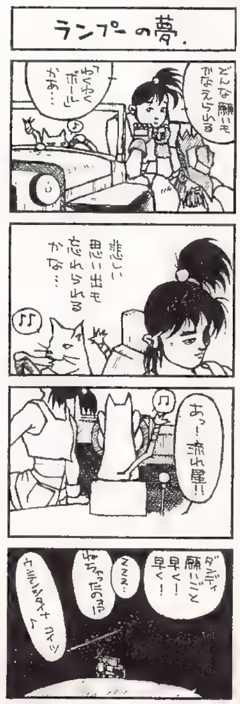




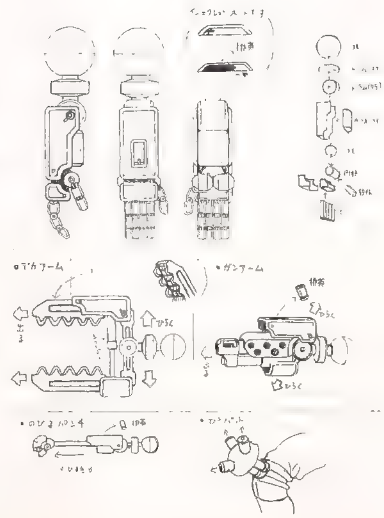


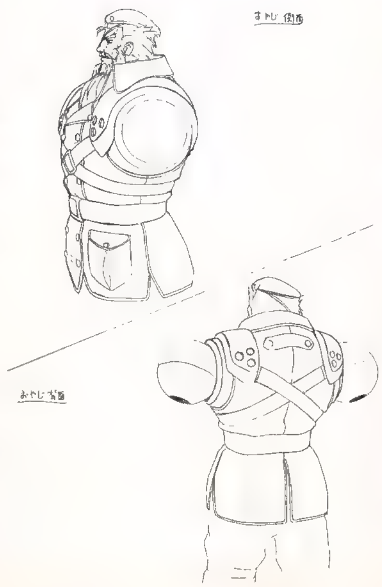


マンガ　サンソフト開発スタッフ





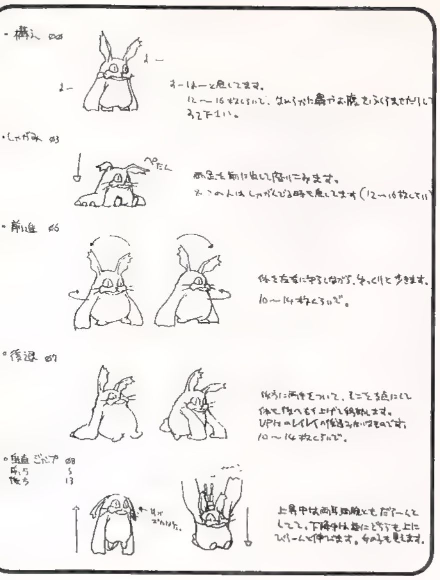




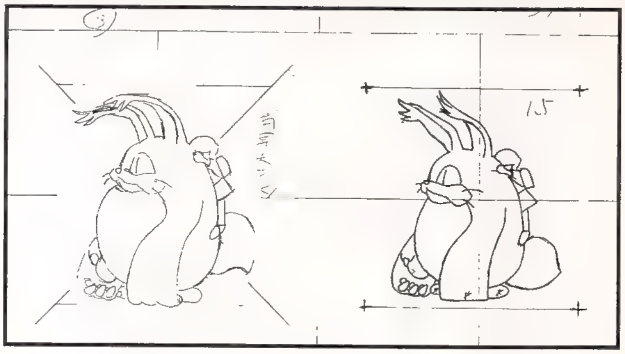
WAKUWAKU 7



まるるん&むぎちゃん

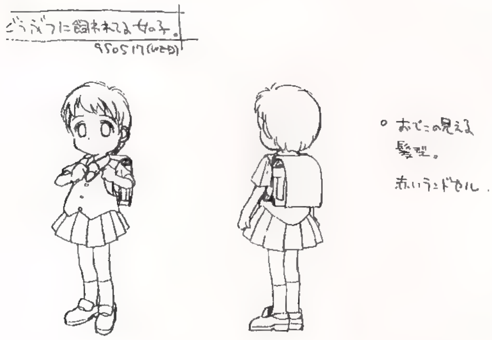

・構え 00
ホーはーと息してます。
12〜16枚くらいで、なめらかに肩やお腹をふくらませたりして下さい。
・しゃがみ 03
ぺたん
両足を前に出して座りこみます。
※こっちんはしゃがんでる時も息してます(12〜16枚くらい)
・前進 06
体を左右に揺らしながら、ゆっくりと歩きます。
10〜14枚くらいで。
・後退 07
後方に両手をついて、そこを支点にして体を後へもち上げて移動します。
UPの時のレイアウトの後退みたいなものです。
10〜14枚くらいで。
・垂直ジャンプ 08
上昇中は両耳両腕ともだらーんとしてて、下降中は逆にどちらも上にぴーんと伸びます。女の子も見えます。

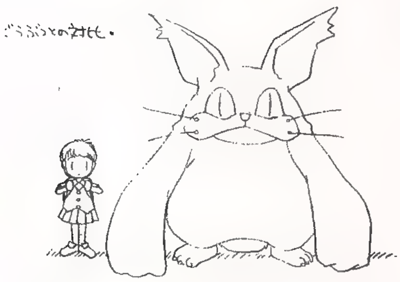

どうぶつwith女の子
950517(WED)

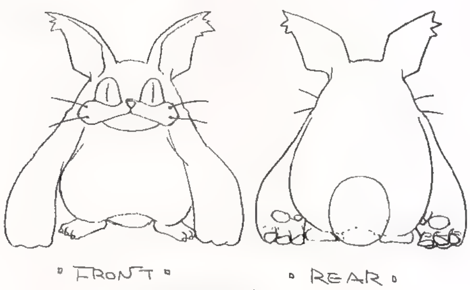

1.5

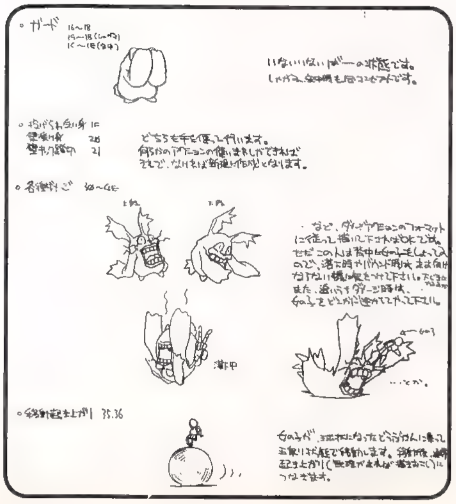


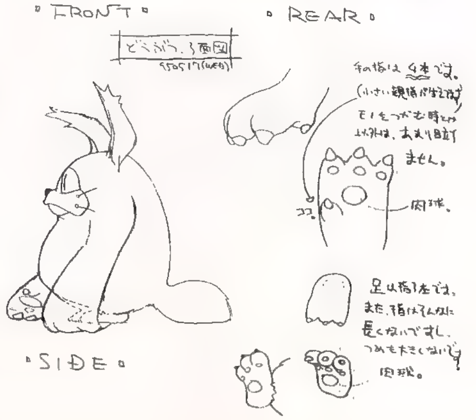

女の子はりつき位置&バランス
950517(WED).
←のように、
攻撃に応じて
死にものぐるいで
しがみついている。


どうぶつに飼われてる女の子。
950517(WED)
○おでこの見える髪型。
赤いランドセル。


どうぶつとの対比。


FRONT
REAR


○ガード


どうぶつ 3面図
950517(WED)
SIDE
手の指は4本です。
モノをつかむ時とか
以外は、あまり目立ちません。
ココ。
肉球。
足は指4本です。
また、指はそんなに
長くないですし、
つめも大きくないです。
肉球。

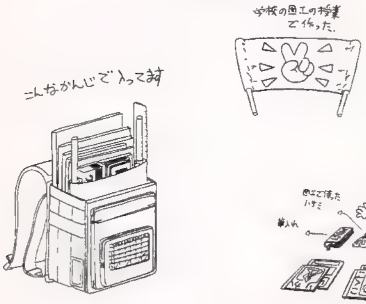


WAKUWAKU7



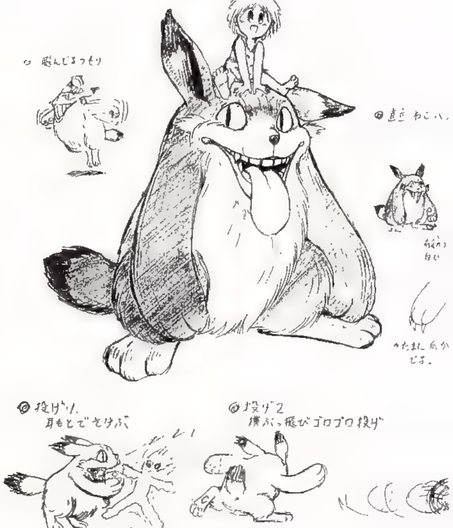


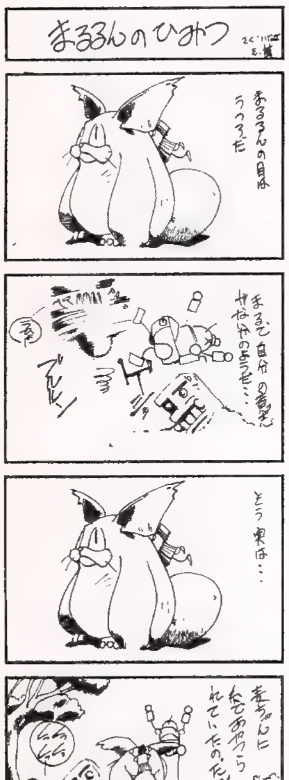




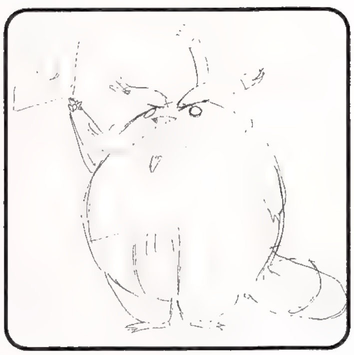


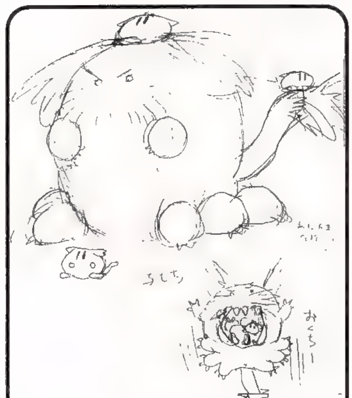






マンガ　サンソフト開発スタッフ

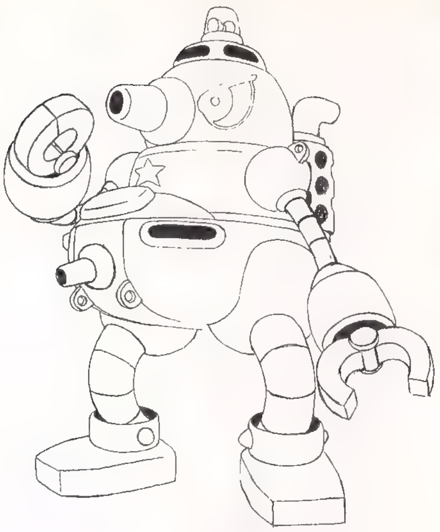


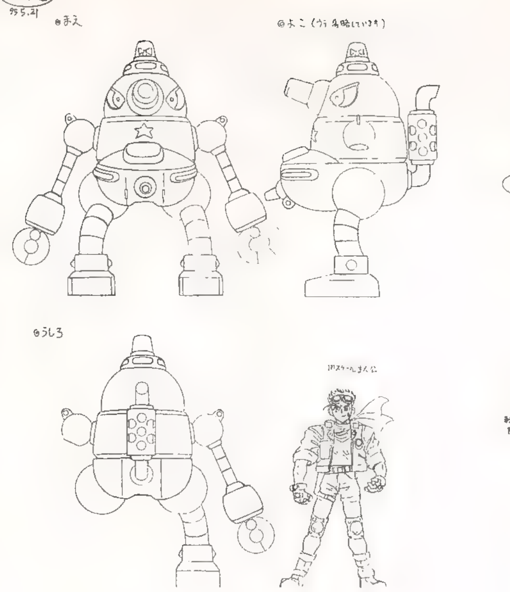


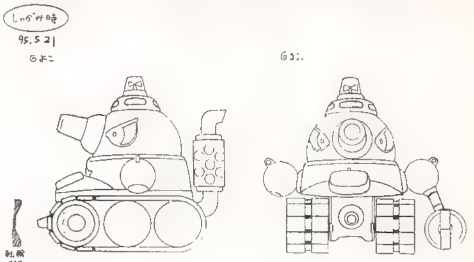




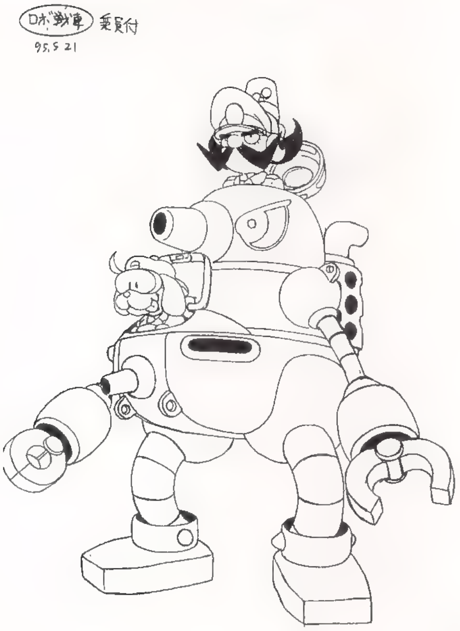
ポリタンクZ

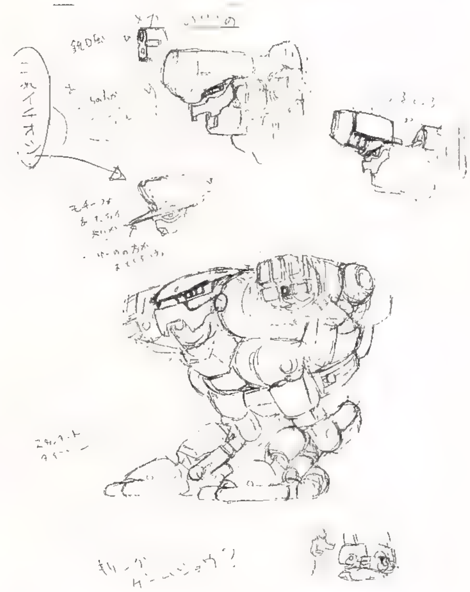


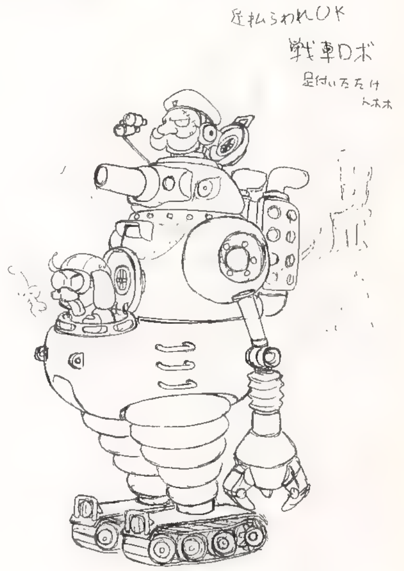


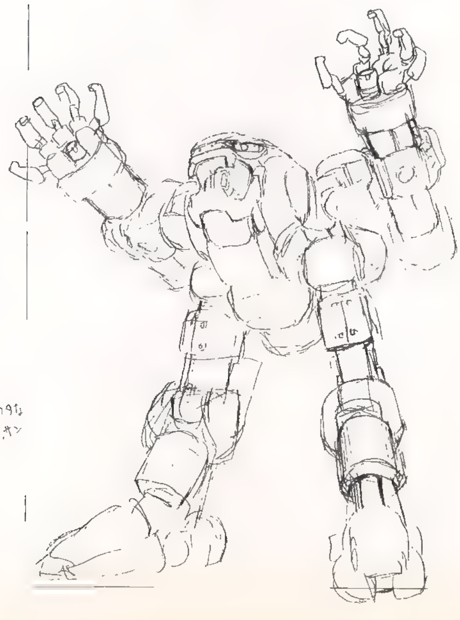






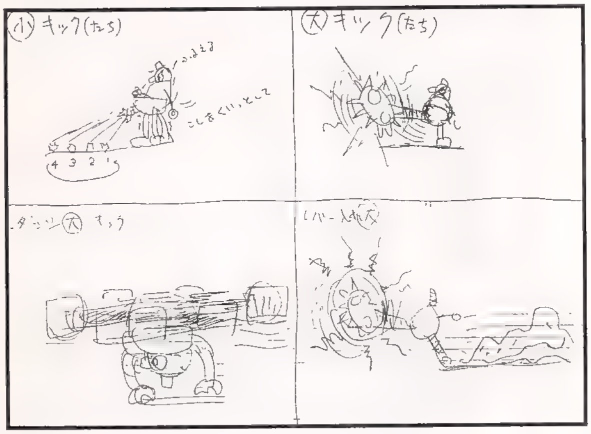


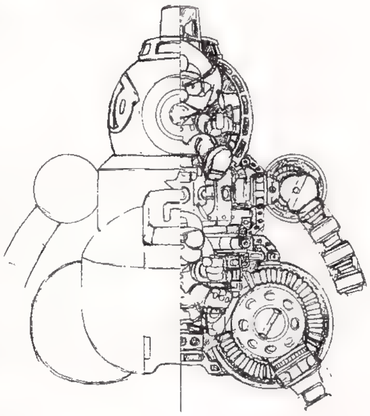


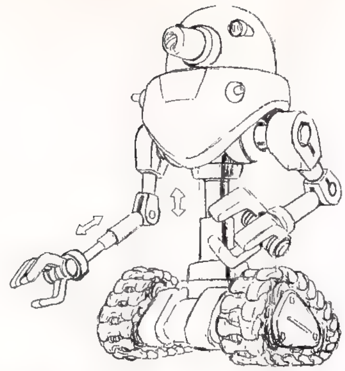


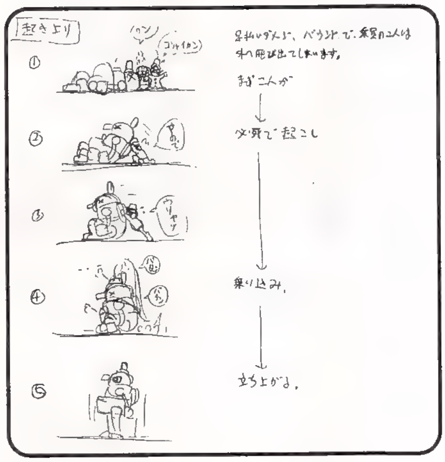


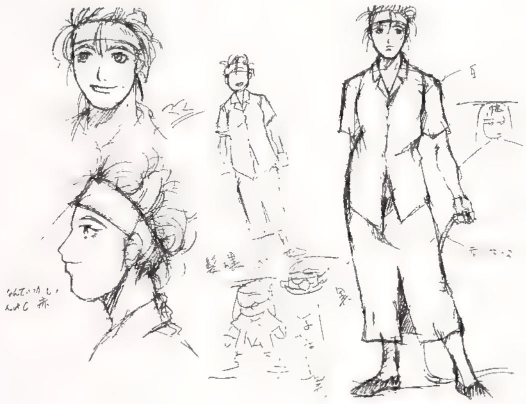
WAKUWAKU 7

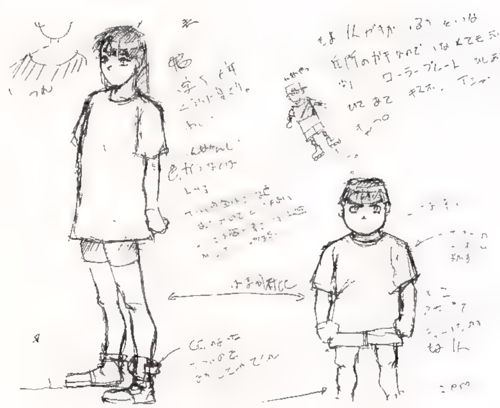


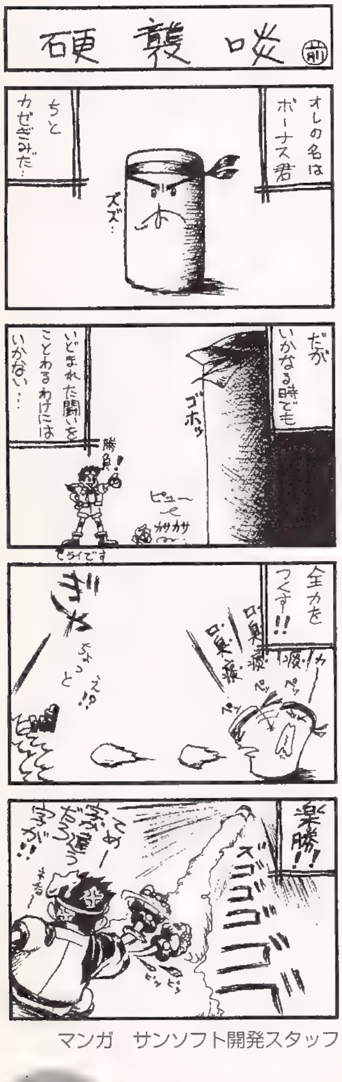








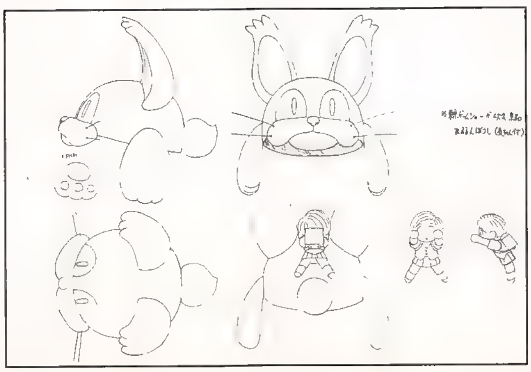


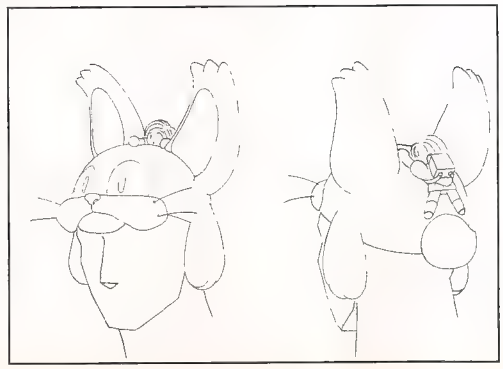


マンガ　サンソフト開発スタッフ

●特別掲載まるるんハット設計図

これが東京ゲームショウでイベントの賞品として少数配られた伝説のまるるんハットだ。現物はインタビューページ参照。

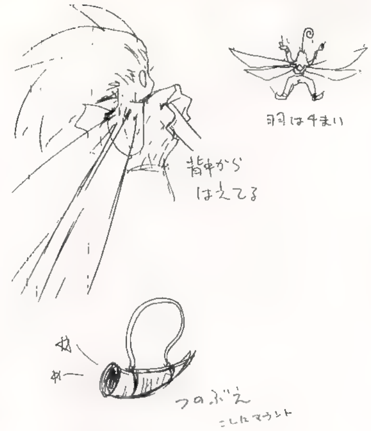


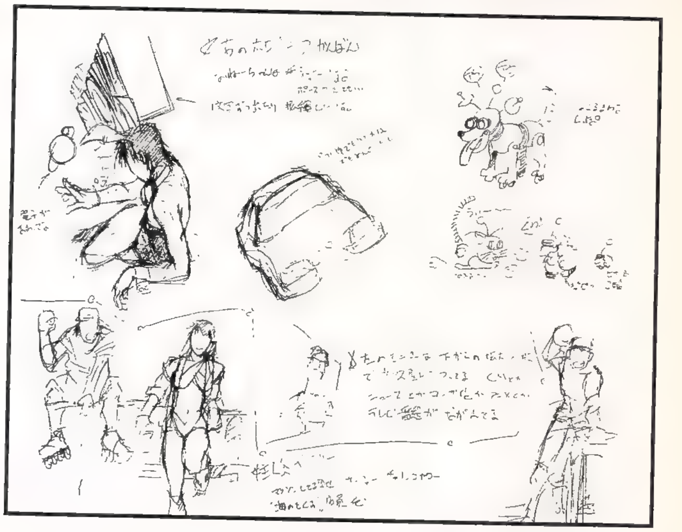


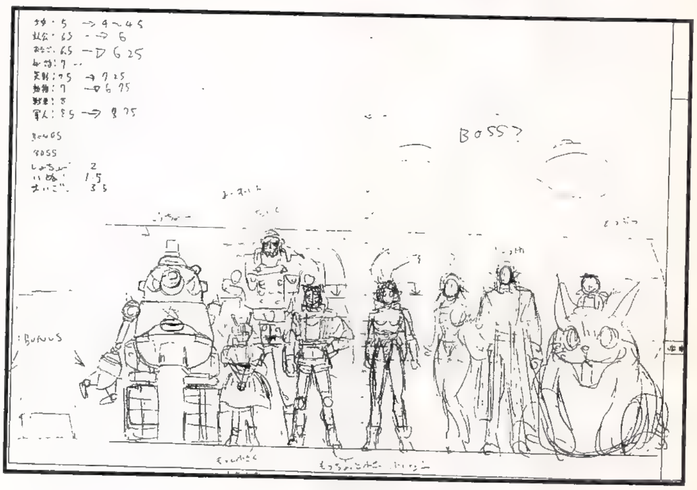
●妖精さんなど

etc.

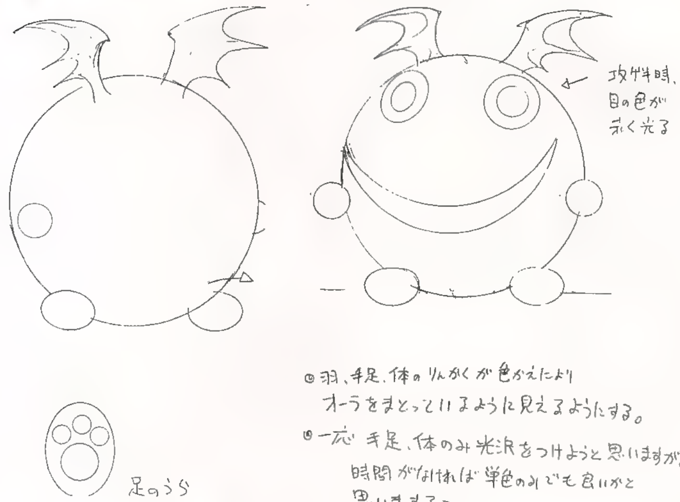


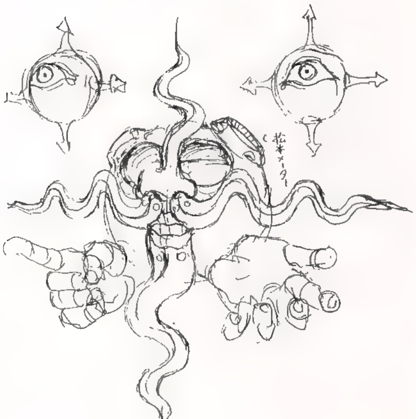


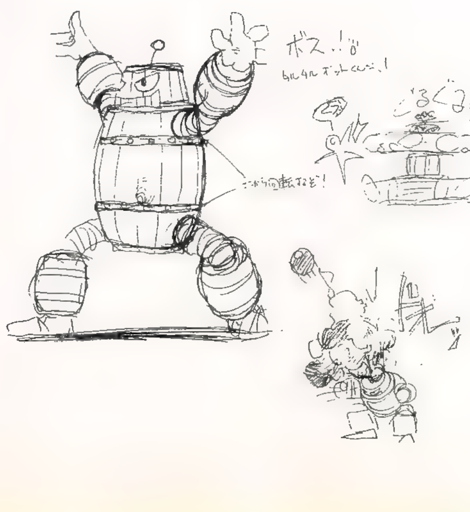


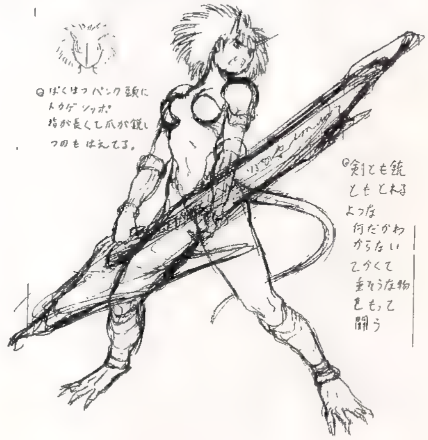


●ラスボスさんとか









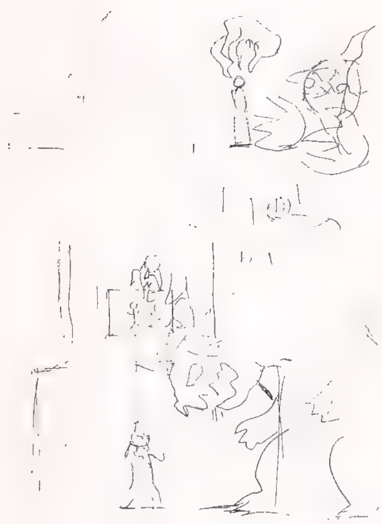
WAKUWAKU 7









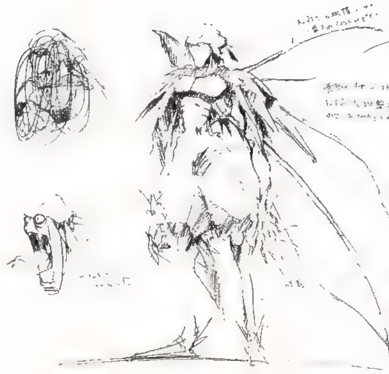




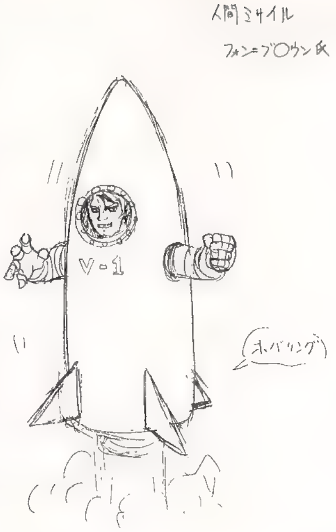




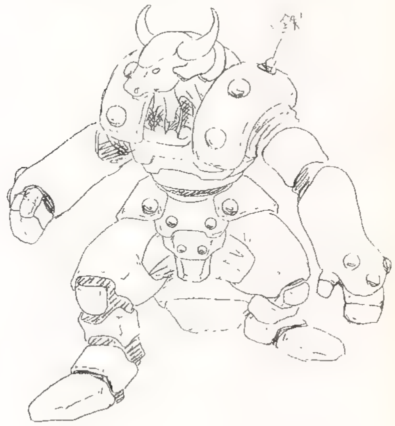







人間ミサイル
フォン=ブ〇ウン氏
V-1
ホバリング










ガオー

●うさぎ使いさんとか



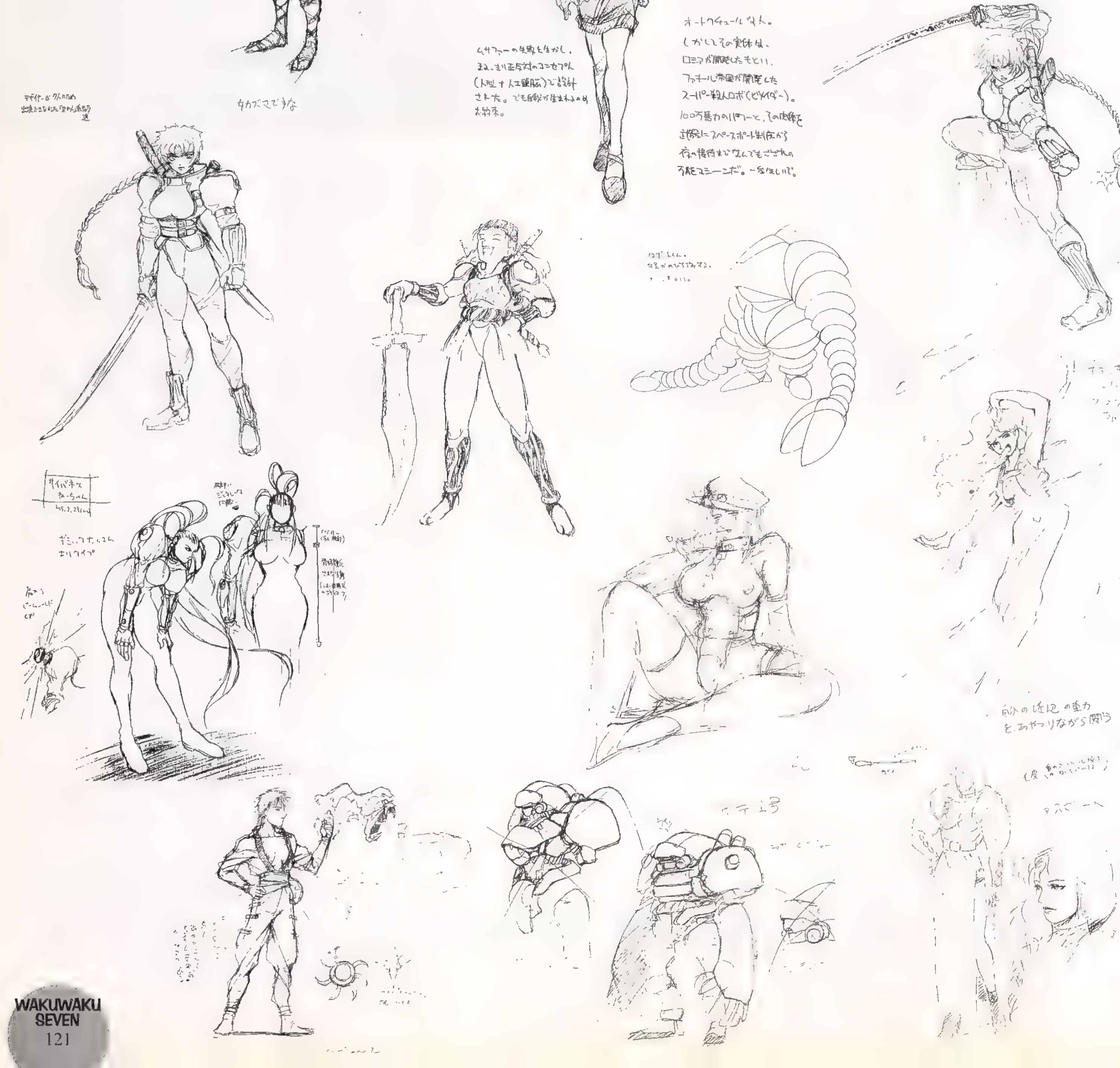

Sun Electronics Corporation


Sun Electronics Corporation



WAKUWAKU 7





技 フレームデータ解析

キャラクターの技グラフィックごとのフレーム数を公開!!
気合いを入れて読めばもう怖いものナシだ!!

◆技フレームデータ説明

・数字……フレーム数です。
数字の並んでいる数がその技に使用している枚数になります。
・¥……無敵の絵です。
・＊……攻撃判定のある絵です。
・>……キャンセル可能な絵です。
必殺技へのキャンセル、ボタン連打などで変化する技へのキャンセル（例えば、アリーナトルネードのところは、このマークの絵でボタン入力があれば回転が増える）
・+……エフェクト（飛び道具など）がセットされる絵です。
・2（下線）………下線のつながっている範囲のフレーム数で段階が変化します。
「アリーナビーム溜め」、「あれこれポイ」、「Z弾発射溜め」で使用。
・2（斜体下線）…ループする絵です。
空中での上昇や下降など繰り返して表示される絵です。（例えば、「1　2」という表記があったら、1　2　1　2　1　2……となり、これが「上昇」にあたる部分なら「頂点」の絵になるまで繰り返され、「下降」にあたる部分であれば「着地」するまで繰り返される。）

ライ

基本技

立ち小パンチ	2 2*> 2*> 2>
立ち大パンチ	4 2 2*> 2*> 5*> 5> 5> 5> 5>
立ち小キック	2 2 2* 4* 3* 2> 2>
立ち大キック	2 2 2 2 7* 6* 5> 5> 5>
しゃがみ小パンチ	2 2*> 2*> 2>
しゃがみ大パンチ	2 2 2 4* 4* 4 4 4
しゃがみ小キック	2 3* 2* 2
しゃがみ大キック	3 3 9* 7 8 10
ジャンプ小パンチ	2 2* 2* 2
ジャンプ大パンチ	3 3* 5* 5 5 5
ジャンプ小キック	2 5* 5* 5 5
ジャンプ大キック	3 3 2 2 7* 6* 5 5

ハラハラアタック

爆雷ハリケーン
7 7 7 7 7 80 3 3 3 3 2 2 2* 2 2 2 2* 2 2 2 2* 2 1 1 1* 1 1 1 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 2 2 4 2

必殺技

イナズマキャノン小	2 2 2 2 2 2+ 16 14 3> 3> 3>
イナズマキャノン大	2 2 2 2 2 2+ 18 16 4> 4> 4>
イナズマキャノンWP	3 3 3 3 3 3+ 6 10 8 8
空中イナズマキャノン小	3 3 2 2+ 7 5 2 2
空中イナズマキャノン大	3 3 2 2+ 7 5 5 5
空中イナズマキャノンWP	3 3 9+ 7 6 6
イナズマアッパー小 ボタン連打無し	1 1 1 1 2* 1* 2 2 2* 2 1 1 2 2 2 1
イナズマアッパー小 ボタン連打有り1（レバー横入力時）	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 1 4* 5 4 2 2 2 2 1
イナズマアッパー小 ボタン連打有り2（レバーニュートラル時）	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 6* 5 4 2 2 2 1
イナズマアッパー小 ボタン連打有り3（レバー下入力時）	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 2* 4* 2 2 2 2 2 2 2 2 1
イナズマアッパー大 ボタン連打無し	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2* 2 1 1 2 2 3 2
イナズマアッパー大 ボタン連打有り1（レバー横入力時）	1 1 1 1 2* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 1 4* 5 4 2 2 2 3 2
イナズマアッパー大 ボタン連打有り2（レバーニュートラル時）	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 6* 5 4 2 2 3 2
イナズマアッパー大 ボタン連打有り3（レバー下入力時）	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 2 2 2 2* 3* 2 1 1 1 2* 4* 2 2 2 2 2 2 2 3 2
イナズマクラッシュ小	4 4 10 3 3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 3 3 3
イナズマクラッシュ大	4 4 12 3 3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 3 3 3
イナズマクラッシュWP	3 3 3 3 3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 3 6 4
空中イナズマクラッシュ小	3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 5
空中イナズマクラッシュ大	3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 5
空中イナズマクラッシュWP	3 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 5
イナズマアッパーWP ボタン連打無し	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 3¥* 1* 2 2 2 2* 1 1 2 2 9 4
イナズマアッパーWP ボタン連打有り1（レバー横入力時）	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 3¥* 1* 2 2 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 11 1 1* 5 2 2 2 2 9 4
イナズマアッパーWP ボタン連打有り2（レバーニュートラル時）	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 3¥* 1* 2 2 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 1 1 6* 5 4 2 2 9 4
イナズマアッパーWP ボタン連打有り3（レバー下入力時）	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 3¥* 1* 2 2 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1 1 1 1 2* 4* 2 2 2 2 2 2 2 9 4

中段攻撃

クッルトハンマー	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2* 9 7 6 5

特殊入力技

連続立ちパンチ	2 2*> 2*> 2>
連続しゃがみパンチ	2 2*> 2*> 2
ぶっとべ拳	8 5 2 12* 7 5 4
ぶっとべ脚	2 2 2 2 2 2 2 3* 3* 4 4 4 4 4 4
脳天キック	5 5 2* 2*
ローリングナックル	4 3 3 3* 3 4 4 4 6* 6 6
雷だぁー！キック 踏切	1 1 2* 2* 2* 2* 18 6 3 3 3
かわし蹴り	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2 2 3* 3* 4 4 5 5 6 6

ドキドキアタック

超力轟雷電撃拳	
突進	4 1 3 3 33*
乱舞中	2 1 1 2* 2 1 1 1 1 1 1 2* 1 1 1 1 1 1 1 1 2* 1 1 1 2* 1 1 1 1 2* 2 2
上昇	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥* 1* 3* 1 1 1 1 1* 3* 1 1 1 1 1* 3* 1 1 1 1 1* 5* 3 3 2 2 2 9 4
相手に突進を防御されてストップ	10 8

轟雷テンペスト
5 6 5 3 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 20 1 7 3 11 3 6 2 4 2 14 2 5 4

スーパーモード発動

2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥* 2¥* 2¥* 2¥* 2¥* 2¥* 2 2 3 3 4

追い打ち

落雷パンチ	1 2 2 6 6 6 6 5 5* 6 3 2 3 4 4 3 2 3 4 1 2 2

起き上がり攻撃

ウズシオアタック	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2* 3* 3 3 3 2 2 3* 3* 4 4 5 5 6 7

ARINA

アリーナ

基本技

立ち小パンチ	2 2 4*> 2> 2>
立ち大パンチ	2 2 1 1*> 2> 4*> 2 3> 4 5
立ち小キック	2 2* 2* 4 2 2> 2
立ち大キック	2 2 2 6* 5> 4 3
しゃがみ小パンチ	2 2 5* 1> 1> 1>
しゃがみ大パンチ	2 2 6* 6> 4 4
しゃがみ小キック	2 2 4* 2> 2
しゃがみ大キック	3 2 2 2 4* 4 6> 7 8

垂直ジャンプ小パンチ	4 2 8*> 2>
垂直ジャンプ大パンチ	6 2 12*> 4> 4 4
垂直ジャンプ小キック	2 2 4 6 6 3*> 3*> 3*> 3*>
垂直ジャンプ大キック	1 1 2 1 1 2* 2* 2* 2* 2 2 6 5 4
斜めジャンプ小パンチ	4 2 8*> 1>
斜めジャンプ大パンチ	6 2 12*> 4> 4 1
斜めジャンプ小キック	2 2 4 6 6 3*> 3*> 3*> 3*>
斜めジャンプ大キック	1 1 2 1 1 2* 2* 2* 2* 2 2 6 5 4

スーパーモード発動

4¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 10

中段攻撃

アリーナ ちゅうだーん	4 18 1 1 1 2* 2 2 2 2 2 1 2* 2 2 4 4 4

必殺技

アリーナビーム小 溜め	4 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2
アリーナビーム小 発射	2 1 2+ 2 2 2 2 2 2 2 10 2> 2> 2>
アリーナビーム大 溜め	4 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2
アリーナビーム大 発射	2 1 2+ 2 2 2* 2 2 2 2 10 2> 2> 2>
アリーナビームWP	2 2 2 2 2 1+ 2 2 2 2 2 2 16 5 5 5
空中アリーナビーム小 溜め	4 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2
空中アリーナビーム小 発射	2 1 2+ 2 2 2 2 2 2 2 10 2 2 2
空中アリーナビーム大 溜め	4 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2
空中アリーナビーム大 発射	2 1 2+ 2 2 2 2 2 2 2 10 2 2 2
空中アリーナビームWP	2 2 2 2 2 1+ 2 2 2 2 2 2 16 5 5 5
アリーナクラッシュ小	2¥ 2¥ 1¥* 2 1* 7*> 4 4 5 6 7 2 2 2 1 1 1
アリーナクラッシュ大	2¥ 2¥ 1¥* 2 1* 7*> 4 4 5 6 7 2 2 2 1 1 1
アリーナクラッシュWP	2¥ 2¥ 1¥* 2 2* 2* 2* 2* 2*> 4 4 4 5 6 7 2 2 2 1 1 1
アリーナクラッシュ ボタン連打1	2 2 2 4*> 4 4 6 6 2 2 2 2 2 2 2
アリーナクラッシュ ボタン連打2	1 1 1 1 3*> 2 3 4 4 4 4 2 2 2 2 2 2 2
アリーナクラッシュ ボタン連打3	1 1 2 1 3*> 4 4 4 4 4 2 2 2 2 2 2 2
アリーナクラッシュ ボタン連打4	2 2 2 2 4* 4 4 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2
アリーナトルネード小	2¥ 2¥ 2¥ 2 1 1 1* 2 2 1 1 1* 2 2 1 1 2* 4 4> 2 2 4 3 3 8 3
アリーナトルネード小 ボタン連打1	2 1 1 2* 4> 4 4 3 3 8 3
アリーナトルネード小 ボタン連打2	2 1 1 2* 4 4> 2 2 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード小 ボタン連打3	2 1 1 2* 4> 4 4 2 4 2
アリーナトルネード小 ボタン連打4	2 1 1 2* 4 4> 2 2 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード小 ボタン連打5	2 1 1 2* 4 4 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード大	2¥ 2¥ 2¥ 2 1 1 1* 2 2 1 1 1* 2 2 1 1 1* 2 2 1 1 2* 4> 4 4 3 3 8 3
アリーナトルネード大 ボタン連打1	2 1 1 2* 4 4> 2 2 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード大 ボタン連打2	2 1 1 2* 4> 4 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード大 ボタン連打3	2 1 1 2* 4 4> 2 2 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネード大 ボタン連打4	2 1 1 2* 4 4 4 3 3 10 3 2 2
アリーナトルネードWP	2¥ 2¥ 2¥ 2 1 1 1* 1 1 2 1 1 1* 1 2 1 1 1* 1 1 2 1 1 1* 1 2 1 1 1* 1 1 2 1 1 1 * 1 2 1 1 1* 1 2 2 2 2 2 4 2

ハラハラアタック

アリーナスペシャル	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2
アリーナスペシャル 突進（右）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（右上）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（上）	1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1
アリーナスペシャル 突進（左上）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（左）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（左下）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（下）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（右下）	1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1
アリーナスペシャル レバーニュートラル時	2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*

ドキドキアタック

アリーナカーニバル 突進	6 1 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
アリーナカーニバル 乱舞中	2 2 2* 1 1 1* 1 2 2* 2 2 2 2 2 2 2* 1 1 1* 1 2 2* 1 2 1 2 1 3* 2 1 2 1 2 1 3* 2 2 2 2 3* 1 1 1 1 1 1
アリーナカーニバル 上昇	1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 1¥ 1¥ 4¥* 1¥ 2¥ 6¥ 1¥ 1¥* 4¥ 3¥ 3¥ 3¥ 3¥ 3¥ 2 2 2 1 1 1 1
アリーナスペシャル 突進（左下）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（下）	1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1*
アリーナスペシャル 突進（右下）	1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1 1* 1* 1
アリーナスペシャル レバーニュートラル時	2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*

特殊入力技

連続パンチ	1 2*> 4> 2>
2段キック	1 1 1 1 1 4* 5 5 6 6
連続しゃがみ小パンチ	2 2 2 4* 4> 3
連続しゃがみ大パンチ	2 2 1* 6* 6 6 6
連続ジャンプ小パンチ	2 4 2 8*> 4>
連続ジャンプ大パンチ	6 2 12* 4> 4 4
へへ〜ん	3*> 3*> 3*> 3*>

追い打ち

アリーナスタンプ	2 2 1 2 2 2 4 1 4* 2 4 3 2 2 2 1 1 1 1

起き上がり攻撃

アリーナヒールアッパー	2¥ 1¥ 1¥* 1¥ 1¥ 2* 2 2 2* 2 2 2 2 2 4 2 2

コマンド入力時間について

●イナズマアッパーコマンド以外は次の入力までの間が10フレーム以内なら成立。

⬇ ___ ⬊ ___ ➡ ___ P
10 10 10

●イナズマアッパーコマンドはレバー入力の間は5フレームで、レバーの最後からボタン入力までは4フレームです。

➡ ___ ⬇ ___ ⬊ ___ P
5 5 4

スラッシュ

基本技

立ち小パンチ	2 2 1* 1* 2 4 4 4>
立ち大パンチ	3 6 1* 1* 4 5 6 6 6> 5> 4>
立ち小キック	2 2 1 3* 4 4 4 4> 3> 2>
立ち大キック	3 3 1 4* 5 5 5 4> 3>
しゃがみ小パンチ	2 2 1* 1* 3 5 5 4> 2>
しゃがみ大パンチ	4 4 1* 1* 5 5 5 5 5>

しゃがみ小キック	2 1 3* 5 5 4> 3>
しゃがみ大キック	5 4* 4* 5* 6 6 9 8>
ジャンプ小パンチ	2 2 1* 1* 3 5 5 4
ジャンプ大パンチ	2 2 3 1* 1* 3 5 5 5 4
ジャンプ小キック	2 2 1 3* 1 4 4 4 4 3
ジャンプ大キック	2 3 1 3* 4* 4* 4* 4 4

ハラハラアタック

ダークネスウィンド
4 4 4 4 4 4 4 4 2 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥* 1¥* 1¥* 1¥* 1¥* 1¥* 1* 2* 2 3 5+ 5 5 5 5 5 5 5

必殺技

スラッシュショット小	4 6 1¥ 1¥ 1* 1 3+ 4 5 5 5 5 13 2 2 2 1
スラッシュショット大	4 6 1¥ 1¥ 1* 1 3+ 4 5 5 5 5 13 2 2 2 1
スラッシュショットWP	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1¥* 1¥* 1¥* 2* 2+ 4 5 5 5+ 26 4+ 4 4
スラッシュバリア小	1 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 4 5 5 5 5 4 4 4
スラッシュバリア大	2 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 1 2 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 5 6 6 6 6 6 6 6
スラッシュバリアWP	2 3 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 1 2 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 1 2 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 1 2 2 1* 1* 1* 1* 2 3 1* 1* 1* 1* 1 2 2 1 * 1* 1* 1* 2 3 1* 1 1 1 6 6 7 7 7 7 7 6
スラッシュテレポート (ABC)	2 1 1 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 10¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1 1 1 1 1 4> 4> 4> 4> 4> 2> 2>
スラッシュテレポート (D)	2 1 1 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 10¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1 1 1 2 2 3 3 3 3 3 3
空中スラッシュテレポート (ABC)	1 1 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1 1 1 1 1 2
空中スラッシュテレポート (D)	1 1 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 10¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1 1 1 4> 4> 4> 4> 2> 2>
スラッシュダイナミック小	3 1 1 1* 1* 3 1 3 1¥* 1 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1 1 2 4 4 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 2
スラッシュダイナミック大	3 1 1 1* 1* 3 1 3 1¥* 1 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1 1 1 2 2 1* 1* 1* 3 5 5 5 4 4 2 2 3 3 3 3 3 3 1 1 2
スラッシュダイナミックWP	4 1 1 1* 1* 5 1 5 1¥* 1 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1 1 1 2 2 1* 1* 1* 1 2 2 2 1* 1* 2 2 2 2 2 1 * 1* 1* 1* 2 4 5 5 2 2 3 3 4 4 4 4 3 3

追い打ち

串刺し	2 1 1 2 2 3 3 4 4 4 1 2* 2 2 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 1 1 1 1

ドキドキアタック

ダークネスラッシュ　突進	1 1 1 1 1 1 2* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 2* 2* 2* 2*
ダークネスラッシュ　乱舞中	1¥ 1¥ 1 1¥ 1¥* 1¥ 1 1 1 1¥ 1 1¥ 1¥ 1¥* 1* 1 1 1 1 1 1¥ 1¥* 1¥* 1 1 1 1¥ 1¥ 1¥* 1¥* 1¥ 1¥ 1¥* 1¥* 1 1 1 1 1¥ 1¥ 1¥* 1¥* 1 1 1 1 1 1 1¥ 1¥* 1¥* 1 1 1 1 1¥ 1¥ 1¥* 1¥* 1 1 1¥ 1¥* 1¥* 1* 1 1 1 1 1 1¥ 1¥* 1* 1 1 1¥ 1¥* 1*
ダークネスラッシュ　上昇	1* 1* 1* 1* 1* 1* 1 1 1 2 2 1* 1* 1* 2 3 3 1* 1* 1* 2 4 5 5 2 2 3 3 3 4 4 3 3 2

特殊入力技

突き	1 2 1* 1* 1* 3 4 4 3
連続斬り	3 2 1* 1* 2 4 1* 1* 3 5 5 5 5 4> 3> 3>
下段突き	1 2 1* 1* 1* 3 4 4 3
膝蹴り	2 2 1 4* 5* 5 4 3
斬り上げ	2 2 1* 1* 2 4 4 4
斬り下ろし	2 4 1* 1* 1* 1* 1 3 4 4
兜割り	2 1 3 1* 1* 2* 5* 5* 5* 5* 4
ハイキック	3 3 1* 3* 4* 4* 4 4 2* 5* 5* 5* 5* 4

スーパーモード発動

1¥ 2¥ 2¥ 1¥ 1¥ 1¥
1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥
1¥ 1¥* 1¥* 1¥* 1
¥* 1¥* 1¥* 1¥* 1
¥* 1¥* 1¥* 1¥* 1
¥* 1¥* 4¥* 2 2 1
1 8 2 1 1 1

中段攻撃

縦割り
5 5 5 5 1* 1* 3 5 6 3 3 3 2

起き上がり攻撃

返り討ち
3¥ 3¥ 4¥ 3* 3* 1* 1* 1* 1 * 1 3 4 4 4 4 4 4 4 4 3

CPU登場順
ゲージのわくわくボールの色について

●「わくわくボール」の色は各キャラに決まっている。
ライ ……………赤
アリーナ ………オレンジ
スラッシュ ……紫
ダンディーJ …水色
ティセ …………黄
まるるん ………緑
ポリタンクZ …青

●CPUの登場は、ランダムであるが「わくわくゲージ」の「わくわくボール」の色によって知ることもできる。但し、2P同時にスタートするか、乱入者1人目（乱入者2人目以降は、また意味が変わってくる。理由に後述）が入ってこないとわからない（対戦状態でないと「わくわくボール」が7こ並ばないから）。

例：1P側でライ、2P側でアリーナ（始めから対戦）の時、アリーナのゲージの「(POW)」と描いてある方（左）から順にわくわくボールが「(POW)・紫・水・赤・黄・緑・オレンジ・青」と並んでいたとする（玉の並びがわかりやすいので2Pで説明）。

この後アリーナが対戦でライに勝ってCPU戦になった時、同キャラの（この場合アリーナのオレンジ）を抜いたのがCPUの順番となるので、以下のような登場順となる。

「スラッシュ(紫)>ダンディー(水)>ライ(赤)>ティセ(黄)>まるるん(緑)>ポリタンク(青)」

●前の説明で「乱入者2人目以降はまた意味が変わってくる」と書いたが、もう1つ「わくわくボール」でわかることがある。それは対戦戦歴だ（新しい方から7人分しか残らないのだが）。

例：前の例の続きで、ライに勝ったアリーナがCPU戦をしていたら、ティセが乱入してきた。アリーナがこのティセに勝つと、またティセが乱入してきた。さらにアリーナが勝つと、またまたティセが入ってきた。

(POW) 黄・黄・赤・紫・水・赤・黄
対戦ティセ　対戦ティセ　対戦ライ　CPUの順番

負けたキャラのボールの色が、どんどん自分のゲージの「(POW)」と描いてある方から入ってきて、CPU戦の順番のボールが押し出されていく。7勝すると「(POW) 黄・黄・黄・黄・黄・黄・黄」となる。

ダンディー J

基本技

立ち小パンチ（近距離）	1 1 1 5* 3
立ち大パンチ（近距離）	1 3 3 2 1 7* 3 4 5 5
立ち小キック（近距離）	3 2 1 4* 3 4
立ち大キック（近距離）	1 1 2 5 1 8* 5 5 5 5
立ち小パンチ（遠距離）	1 1 1 1* 1* 1* 1 1 3
立ち大パンチ（遠距離）	1 3 3 2 1 7* 3 4 5 5
立ち小キック（遠距離）	3 2 1 4* 3 4
立ち大キック（遠距離）	1 1 2 5 1 8* 5 5 5 5

しゃがみ小パンチ	2 2 1 4* 3 4
しゃがみ大パンチ	2 2 2 1 1 1 5* 2 2 5 4 4
しゃがみ小キック	4 4 3 5* 4 3
しゃがみ大キック	3 3 2* 2* 2* 8 1 8* 8 8 9
ジャンプ小パンチ	2 2 1 4* 3 3
ジャンプ大パンチ	5 4 3 2 1* 1* 1* 1* 1* 3* 2 2 4
ジャンプ小キック	3 3 17* 4 5
ジャンプ大キック	3 3 1 17* 4 5

ハラハラアタック

対消滅粒子加速拳
1 1 1 2 3 4 1 1 1 1 1 1 1 2 3 4 1 1 1 1 1 1 1 2 3 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 30 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1* 1 1* 1 1 * 1+ 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 16 4 5

必殺技

驚異人体発火拳　小		4 5 4 3* 2* 2* 3* 8* 4 5
驚異人体発火拳　大		4 5 4 3* 2* 2* 3* 8* 4 5
驚異人体発火拳WP		4 5 4 3* 2* 1* 1* 1* 1 1 1 1 1* 1* 1* 1* 1* 3* 1 1 1 1 1* 1* 1* 1* 1* 3* 1 1 1 1 1* 1* 1* 1* 1* 3* 4 5 4 3* 2* 2* 3 8 8 10
必殺ロープ		2 2 2 2 2 10 1 1 1 1 1 2* 3* 3* 8*
必殺ロープWP		2 2 2 2 2 6 1 1 1 1 1 1*+ 1*+ 2*+ 4* 2 1 1 1 1 1 1 1 18 2 2 2 2 6
しゃがみ必殺ロープ		2 2 2 2 2 10 1 1 1 1 1 2* 2* 3* 8*
しゃがみ必殺ロープWP		2 2 2 2 2 6 1 1 1 1 1 1*+ 1*+ 2*+ 4* 2 1 1 1 1 1 1 1 18 2 2 2 2 6
空中必殺ロープ		2 2 2 2 2 10 1 1 1 1 1 2* 2* 3* 8*
空中必殺ロープWP		2 2 2 2 2 6 1 1 1 1 1 1*+ 1*+ 2*+ 4* 2 1 1 1 1 1 1 1 18 2 2 2 2 6
連発花火（立ち、しゃがみ、空中　共通）	1	4 1 1 1 1 14 2 2 2 2 3
	2	4+ 4 1 1 1 1 16 2 2 2 2 4
	3	4+ 4+ 4 1 1 1 1 18 2 2 2 2 5
	4	6+ 4+ 4+ 4 1 1 1 1 20 2 2 2 2 6
強引低気圧（立ち、しゃがみ、空中　共通）	1	4 1 1 1 1 14 2 2 2 2 3
	2	4+ 4 1 1 1 1 16 2 2 2 2 4
	3	4+ 4+ 4 1 1 1 1 18 2 2 2 2 5
	4	6+ 4+ 4+ 4 1 1 1 1 20 2 2 2 2 6

台風猛打	1* 1 1* 2* 3 2* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 2 3* 2 1 * 1 1 1* 2 1 1 1 1 2 1 2 20 5 5 5 5 6
台風猛打WP	1* 1* 1 1* 2 3* 2 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 2* 3 2* 1 1* 1 1* 1* 1* 1 1* 2 3* 2 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 2* 3 2 * 1 1* 1 1* 2 1 1 1 1 2 1 2 20 5 5 5 5 6
空中台風猛打	1* 1 1* 1 2* 3 2* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 2 3* 2 1* 1* 1* 1* 2 1 1 1 1 1 1 1 20 2 2 2 2 6
空中台風猛打WP	1* 1* 1* 1* 2* 3* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 3* 2* 1 * 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 3* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 3* 2* 1* 1* 1* 1* 2 1 1 1 1 1 1 1 20 2 2 2 2 6

ドキドキアタック

大容量静電気	2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1+ 1* 1* 1 1* 1+ 1* 1 1* 1 1+* 1 1* 1* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 6 2 2 2 2 2
驚天動地銀河激突落とし	2 2 2 2 2 6 1 1 1 1 1 1* 1* 2* 4* 2 1 1 1 1 1 1 1 6 2 2 2 2 2

中段攻撃

バスターヒール	3 3 3 14 1* 1* 1* 1* 4 8 4 3 3

スーパーモード発動

2¥ 2¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1*¥ 1¥ 1 *¥ 1¥ 1*¥ 1¥ 1*¥ 1 1 7 1 3 1 1

追い打ち

オーバードライブエルボー	3 1 1 2 2 2 2 2 3 4 5 5 12 1 1 4* 4 4 4 4 4

起き上がり攻撃

リベンジキック	2¥ 2¥ 7¥ 1¥ 11* 6 6 6 6

ボーナスメッセージの種類

1) FIRST ATTCK
そのラウンドで最初の有効打のボーナスメッセージで、攻撃パワー＋1のボーナス表示ポイントが入る。

2) HIT COMBO
相手のダメージ中にさらに攻撃を加えた場合に加算されるボーナスメッセージ。連続ヒット分のボーナス表示ポイントが入る。
例：「3 HIT COMBO !」…3pts

3) SUPER!
スーパーモード発動時。

4) CHARGE!
わくわくゲージ満タン時。

5) DOKIDOKI!
ドキドキアタック発動時。

6) HARAHARA!
ハラハラアタック発動時。

7) GOOD!
ボーナスポイント(以降BPと略)累計が「10pts」を超えた時。

8) GREAT!
BP累計が「20pts」を超えた時。

9) EXCELLENT!
BP累計が「30pts」を超えた時。

10) WONDERFUL!
BP累計が「40pts」を超えた時。

11) WAKUWAKU!
BP累計が「50pts」を超えた時。
以降10ptsごとにも表示される。

ボーナス表示ポイントの計算方法

例：画面上に次のように表示された場合。

FIRST ATTACK
4 POEWERS
5 HIT COMBO
GOOD!
6 HIT COMBO
5 HIT COMBO
GREAT!

画面上に表示されたボーナスメッセージをポイントに置き換えて、トータルのポイントを計算します。

ボーナスメッセージの種類	ボーナスポイント	ボーナスポイント累計
FIRST ATTACK 4 POEWERS	……4+1=5pts	5pts
5 HIT COMBO	…5pts	10pts
GOOD!	……………1pts	11pts
6 HIT COMBO	……6pts	17pts
5 HIT COMBO	……5pts	22pts
GREAT!	……………1pts	23pts

ボーナスポイントトータルの23ptsをさらに得点に計算しなおす。
1pts=100点で、以降1pts=100点と累積されていく。この場合、
100+200…2100+2200+2300
=27600点となる。
(短い時間だが、ボーナスポイントの得点はスコア表示される)

まるるん

基本技

立ち小パンチ	4 4* 4
立ち大パンチ	1 2 2 1 1* 1* 3* 5 3 3
立ち小キック	2 1 2* 2 2 1
立ち大キック	2 2 2 6* 5> 4 3
しゃがみ小パンチ	2 2 2* 2 3
しゃがみ大パンチ	3 3 6 2 4* 4 4 4 3 4
しゃがみ小キック	3 2 2* 2* 2 2 2
しゃがみ大キック	2 2 2 2 2* 3* 4* 3* 2* 2* 16
ジャンプ小パンチ	3 1 2 1*
垂直ジャンプ大パンチ	1 1 1 2 3 2 2* 4* 3 3 3 3 2
斜めジャンプ大パンチ	2 2 4 12* 4 4 4
垂直ジャンプ小キック	2 2 2* 1*
斜めジャンプ小キック	2 2 2 2* 2 2* 2 2* 2 2* 2 2* 2 2* 2
ジャンプ大キック	2 2 1 1 2 2 2* 2* 2 2

ハラハラアタック

みらくるボイス
3 4 4 4 4 4 4 4 5 5 5 5 5 6 6 26 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 4 3 4

必殺技

ぐるぐるパンチ 小	2 2 2 3 3 2 2 1 1 2* 1 2 2* 3* 4* 3* 16 4 4 3
ぐるぐるパンチ 大	2 2 2 3 3 2 2 2 1 1 2* 2* 3* 4* 3* 20 4 4 3
ぶんぶんコプター 小	1 1 2 1¥ 1* 1* 1* 1 1 1 1* 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 3 4 2
ぶんぶんコプター 大	2 2 2 1¥ 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1 * 1* 1 1 1 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 4 6 2
ぶんぶんコプターWP	2¥ 2¥ 3¥ 1¥ 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 6 12 2
ぼでぇプレス 小	3 3 2 2 33 2* 1* 2* 2 3 20 4 4 4 4 5 4 4 4
ぼでぇプレス 大	3 3 2 2 33 2* 1* 2* 2 3 28 4 4 4 4 5 4 4 4
ぼでぇプレス WP	3 3 2 2 3 3* 2* 2* 4 3 2 3 3* 2* 1* 2* 2 3 32 4 4 4 4 5 4 4 4

特殊入力技

わくわくアッパー	4 5 5 5 2 2 1* 5* 6 6 4 4 4

ドキドキアタック

ぶんぶんタイフーン	3¥ 3¥ 3¥ 3¥ 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1*1 * 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 1* 1* 1* 1 1 1 2 2 3 3 3 3 3

追い打ち

おしりドーン	4 1 3 3 3 3 4 3 2 2 1 3 3 3 3 ,3* 3 1 3 3 3 3 4 3 2 2 2 3 3 3 1 1 1 1 1 1 1 1

中段攻撃

つっこみちょっぷ	3 4 13 2 1 2* 3 4 4 4 4 3

スーパーモード発動

2¥ 3¥ 4¥ 2¥ 2¥ 2¥
3¥+* 6¥* 4 4

起き上がり攻撃

起き上がりぐるりんきっく	3¥ 2¥ 2¥ 2¥ 3¥ 2¥ 2* 2* 2* 4 4 4 2 3 3 3

勝ちマークによる得点について

全ステージクリア時のみに、勝ちマークとラウンド残りによる得点が入る。
まず勝ちマークの種類で基本となる点が決まり、勝った時の状態によって倍率が変わる。
それに残りタイムを掛けたものが勝ちマークによる得点になる。

●勝ちマークの種類
(K・O時の技で変わる)

1)ドローゲーム ………500点
2)通常技 …………………1000点
3)通常投げ ………………1500点
4)必殺技 …………………2000点
5)わくわく投げ …………2500点
6)わくわくパワー使用の必殺技 ……3000点
7)ドキドキアタック …4000点
8)ハラハラアタック …7700点

●フィニッシュ時の状態
(勝ちマークにかかる倍率)

1)スーパーモード …×2
(勝ちマークが黄色っぽい)
2)パーフェクト ……×3
(勝ちマークの横に「p」)
3)ライフ0 …………×4
(勝ちマークの横に「0(ゼロ)」)

●勝ちマーク得点計算方法

例：ラウンドタイム38秒残し、「スーパーモード」でわくわく投げの「パーフェクト」勝ちの時。

まず、勝ちマークによる得点を計算する。

2500点	×2	×3
わくわく投げ	スーパーモード	パーフェクト

=15000点

その点数にラウンド残りタイムを掛ける。

15000点×38 =570000点

すべてのラウンドをこの方法で計算する。
ただし、ボーナス君のラウンドでプレイヤーが負けた時は、ボーナス君の勝ちマークで計算される。

●ノーミスボーナス
1ラウンドも負けずにクリアした場合、10000000点が加算される。ただしドローゲームがあると成立しない。

ハイスコアを狙う人に…

●ボーナス表示ポイントによる得点は、まず「FIRST ATTACK」でできる限りダメージがデカイのを狙う。とりあえず、スーパーモードになってから「FIRST ATTACK」を狙うとよい。
ゲージの溜まっていない1ラウンド目は難しいが、2ラウンド目以降ならいけるぞ。
(ダンディーJのハラハラアタックをスーパーモードでヒットさせると…)
あとはとにかく画面にどんどん表示させること。
(まるるんの斜めジャンプ小キックを昇りと降りを上手にヒットすると…)

●勝ちマークによる得点は「スーパーモード(×2)」と「パーフェクト(×3)」か「ライフ0(×4)」のどちらかをとっていくのが必須だろう。
「パーフェクト(×3)」と「ライフ0(×4)」は、残りタイムなども考えて狙ったほうがいいだろう。(倍率は「ライフ0」がよいが、時間がかかる可能性が大なので、残り時間の掛け分が減ってしまう。そして当然決め技は「ハラハラアタック」だ!!)

●ノーミスクリアは絶対条件だ
(10000000点はデカイ)。

技フレームデータ解析

TESSE

ティセ

基本技

立ち小パンチ	3 2 4* 2 3 2 4* 2
立ち大パンチ	2 2 3 4 3 2 2* 2* 2* 4 3 2 2
立ち小キック	2 4* 2
立ち大キック	5 5 5* 8* 6* 5 6
しゃがみ小パンチ	2 2* 4* 3 3
しゃがみ大パンチ	3 2 2 2* 2* 5* 4 3 3 3 3
しゃがみ小キック	2 4* 2

しゃがみ大キック	2 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2 * 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2 2 2 2
ジャンプ小パンチ	3 2* 3* 2* 2
ジャンプ大パンチ	2 2* 2* 3* 8* 4 3 3 3
ジャンプ小キック	2 4* 2
ジャンプ大キック	2 2* 3* 8* 5 5 5

ドキドキアタック

超電子怪光線
2 2 2 2 11 1+ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 4 4 4 4

必殺技

ちくちくアタック 小	突進	2 2 4 2 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	注入	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 2 3 8 5 4
	相手が防御した時の戻り	2 2
ちくちくアタック 大	突進	3 4 5 3 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	注入	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 2 3 6 4 3
	相手が防御した時の戻り	2 2
ちくちくアタック WP	突進	2 2 3 2 1 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	注入	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 * 3 5 14 8 6
あれこれポイ 小	ごそごそ	6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
	ポイ	2+ 2 26 5 4
あれこれポイ 大	ごそごそ	6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
	ポイ	2+ 2 28 4 3
あれこれポイ WP	ごそごそ	4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3
	ポイ	2+ 2 8 4 3 2+ 2 8 4 3 2+ 2 30 4 3
電子光線 小		2 2 2 2 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 4 3
電子光線 大		3 2 2 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 4 5 4

ちゅーちゅーアタック 小	突進	2 3 4 3 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	吸引	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 2 3 7 6 5
	相手が防御した時の戻り	2 2
ちゅーちゅーアタック 大	突進	3 4 6 3 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	吸引	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 4 10 7 5
	相手が防御した時の戻り	2 2
ちゅーちゅーアタックWP	突進	3 4 6 3 2 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2*
	吸引	3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 5* 3 1 * 3 4 10 7 5
空中あれこれポイ 小	ごそごそ	6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
	ポイ	2+ 2 8 4 3
空中あれこれポイ 大	ごそごそ	6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
	ポイ	2+ 2 10 5 4
空中あれこれポイ WP	ごそごそ	4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3
	ポイ	2+ 2 4 3 3 3 2 3 2 2+ 2 4 3 3 3 2 3 2 2+ 2 4 3 3 3 2 3 2
電子光線 WP		4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2+ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 5 6 5

ハラハラアタック

超電子イレーザー	
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
消滅	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 2¥ 2¥ 2¥ 1¥
出現	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 3¥ 3¥ 3¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥
発射	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥
落下	2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 2¥ 5¥ 5¥ 5¥ *1¥*

特殊入力技

のびのびアーム 小	6 3* 4* 5* 6* 3 2 2 3
のびのびアーム 大	7 4* 5* 6* 8* 4 3 3 4
しゃがみのびのびアーム 小	6 3* 4* 5* 6* 3 2 2 3
しゃがみのびのびアーム 大	7 4* 5* 6* 8* 4 3 3 4

追い打ち

ぐりぐりたどん	1 1 2 2 2 2 2 2 *2 2 2 2* 2 3 3 3 3 2 *2 2 2 2 2 2* 1 1 2* 1 2 3 4 3 2 1 1 1 2* 1 2 1 1 1 *3 3 3 3* *3 3* 1 1 1 1 1

中段攻撃

ちらちらスカート	6 6 4 4 2* 4* 4 4 4 7 6

起き上がり攻撃

のびのびアンテナ	3¥ 2¥ 2¥ 2¥* 3* 3* 3* 3* 3* 3* 2 2 2 2

スーパーモード発動

5¥ 7¥ 4¥ 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 3¥* 4¥* 5¥* 6¥* 7 ¥* 6¥ 3¥ 3 3 3 3 3 3 3

投げ間合いについて

2キャラ間の距離がそれぞれのキャラ幅を足した数値より小さい時に成立する。空中投げの時は、この条件に2キャラ間Y方向距離が±32ドットで成立する。

削りについて

基本的に必殺技は相手が防御していても、体力を削りとることができる。スーパーモードが発動している場合は、必殺技のほか、通常技や特殊入力技でも削りが可能。

削りダメージは次のようになっている。

●相手がノーマル状態のとき
出した技のヒットダメージの8分の1を削りダメージとして与えることができる。

●相手がスーパーモード発動しているとき

出した技のヒットダメージの16分の1を削りダメージとして与えることができる。

ポリタンクZ

基本技

立ち小パンチ	2 2 2 2 2 2 2*> 2*> 2*> 2 1 1 3 3 4 4
立ち大パンチ	3 7 2+ 3 1 6 5 5 5
立ち小キック（パチンコ砲 1）	5 5 5+ 3> 5> 5>
立ち大キック （キャタピラキック 1）	4 4 3 4 4 4 5 3 2*> 2> 2*> 2> 2*> 3 5 4
しゃがみ小パンチ	2 2 1 3 3* 3* 3* 3 3* 3* 3* 4 4 4
しゃがみ大パンチ	6 2+ 1 3 5 6 5 2 2 2 2
しゃがみ小キック （ポリタンクのフレーム）	1+ 2 2 2 1 16 2 2 2 2
しゃがみ小キック （署長とハム助のフレーム）	3 2 2 2 4* 4 6> 7 8
しゃがみ大キック	2 3 1 2 1* 1* 3* 5* 3* 2*· 1* 1 4 4 1* 1* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 2* 3* 3* 2* 8 8 8
ジャンプ小パンチ	2 2 2 2 2 2 2 2*> 2*> 2*> 2 1 1 3 3 4 4
ジャンプ大パンチ	2 3 2+ 3 1 6 5 5 5 5
ジャンプ小キック	2 3 2 2* 4* 5* 2 4
ジャンプ大キック	2 3 3 2* 1* 1* 1* 1* 1* 4 4

必殺技

ぐるりんもぐりん 小 潜り	3 3 2 2 3* 3* 3* 3* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2 * 2* 2* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 17¥
ぐるりんもぐりん 小 出現	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1¥ 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3
ぐるりんもぐりん 大 潜り	3 3 2 2 3* 3* 3* 3* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2 * 2* 2* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 17¥
ぐるりんもぐりん 大 出現	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3
ぐるりんもぐりん WP 潜り	3 3 2 2 3 3* 3* 3* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 2* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1* 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 17¥
ぐるりんもぐりん WP 出現	1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1¥ 1¥* 1 1*
ぐるりんもぐりん WP 前進	2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2
ぐるりんもぐりん WP ジャンプ	2* 2* 2 1* 1* 1* 2* 2* 2* 2* 3* 1* 1 1 1 1 1 1 1 1

Z弾 発射溜め	6 6 6 6 4 4
Z弾 発射 1	2 2 3+ 3 5 15 5 5 5
Z弾 発射 2	1 3 3 3+ 3 5 17 5 5 5
Z弾 発射 3	1 3 3 2 3+ 3 5 19 5 5 5
Z弾 発射 4	1 3 3 2 2 3+ 3 5 21 5 5 5
Z弾 発射 5	1 3 2 2 1 2 3+ 3 5 23 5 5 5
Z弾WP 溜め	6 6 6 6 4 4
Z弾WP 発射	2 2 3+ 3 2 6 4 5 3 3+ 3 2 6 4 5 2 3+ 3 2 6 4 5 2 3+ 3 2 6 4 5 2 3+ 3 2 6 4 5 5
ドクドクスモーク	3 3 3 1 4 4 4 2 2 4 1 1 1 1 1 32+ 4 4 4 4
ドクドクスモーク WP	2 2 2 1 2 2 2 2 2 4 1 1 1 1 1 32+ 2 2 4 1 1 1 1 1 32+ 2 2 2 2

わくわく投げ

人間大砲	2 3 3 3 3 1 1 1* 1* 1* 1* 3* 3 3 3 2 2 2 3 4

ドキドキアタック

ジャイロ爆撃 踏切
3 2 2 4 4 2 4 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

ジャイロ爆撃 上昇
1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2+ 1 2 1 2 1 2 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 3 1 2 2

ハラハラアタック

ビックリドッキリ弾
4 4 4 4 117 6 6 4 7 6 3 6 6 6 6 6 5 6 6 6 6 6 6 9 6 6 10 8 6+ 6 6 6 6 6 6 5 5 5 5 5 5 5 4 2 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 3 6 6 6 4 2 4 3 3 2

特殊入力技

つかみ撃ち	4 4 4 10 1+ 3 1 6 5 5
連続パンチ	1 1 1 1 2 2* 2* 2* 2 2 1 3 3 4
パチンコ砲 2	5 5+ 3> 6> 5
パチンコ砲 3	5 5+ 3> 6> 5>
パチンコ砲 4	5 5+ 3 10 5
キャタピラキック 2	2*> 2> 2*> 2> 2*> 3 3 5 4
キャタピラキック 3	2* 2 2* 2 2* 3 3 3 5 4
ドリルアーム 1	4 2 4 3 2 4* 2 2* 1 1 1* 1 1 1*> 1> 1> 4*> 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3 3
ドリルアーム 2	1* 1 1 1* 1 1 1* 1 1 1*> 1> 1> 4 *> 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3 3
ドリルアーム 3	2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 2 2 2* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3 3

前進キャタピラキック 1	4 4 4 3 4 4 5 3 2* 2 2* 2 2* 2> 2*> 2> 2*> 3 5 4
前進キャタピラキック 2	2*> 2> 2*> 2> 2*> 3 3 5 4
前進キャタピラキック 3	2* 2 2* 2 2* 3 3 3 5 4
スピンキック	5 5* 5* 4 4* 4* 4* 4 4* 4* 4* 4 4* 4 4 4 2 2 4 4 6 4 4
ミサイル投下	4 4 3 3 10 3+ 3 4
ジャンプ連続パンチ	1 1 1 1 2 2*> 2*> 2*> 2 2 1 3 3 4

中段攻撃

逆回転パンチ	4 4 3 5 2 2 1* 2* 3* 4 4 4 4 3 3

スーパーモード発動

17¥ 6¥ 6¥ 2¥ 2¥* 2¥* 2 ¥* 2¥* 2¥* 2¥* 2¥* 2¥* 5 5 5

追い打ち

イガイガ踏みつけ
1 1 3 3 3 1 3 5 3 3 3 1 1* 1 1 1 1* 1 1 1 1* 1 1 1 1* 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3 2 5 3 2 2 2 2 2 2 5 2 2

起き上がり攻撃

イガイガ起き上がり
9¥ 3¥ 3¥ 3¥ 3¥ 2¥* 2¥ 2¥* 2¥ 2¥* 2¥ 3¥ 3¥* 3¥ 3¥* 3¥ 3¥* 3¥ 3¥* 3¥* 3¥ 3¥* 3¥ 3 3

スーパーモードについて

スーパーモードが発動している間、攻撃力は1.5倍、防御力は2倍になる。ただし根性値は変化しない。

オートパワーチャージについて

わくわくゲージを自動で溜まるようにするかの設定のこと。アーケード版ではソフトディップスイッチでの変更のため、店舗での選択となる。プレイヤーは選択できない。

アーケード版(MVS)は次の4段階から選択することができる。

○無し
○LEVEL 1 …10秒でチャージ
○LEVEL 2 …7秒でチャージ
○LEVEL 3 …3秒でチャージ

通常(工場出荷設定)は「無し」になっている。

NEO・GEOは、
○MANUAL(「無し」と同じ)
○AUTO(「LEVEL 2」と同じ)
から選択することができる。

システムの章

わくわく7

知らなきゃ損するぜ



WAKU WAKU SEVEN SYSTEM & TECHNIQUE

愛のわくわく劇場 超基本操作編

わくわく7を楽しむための基本的な操作から、特殊なシステム操作までをわくわくキャラが解説してくれるぞ!!　これで、キミも今日からわくわくしてみてはいかが？

担当：伊勢猫

　やあ、オレが主人公の爆皇雷だ。デン…じゃあなくってライって読むんだぜ！　年は13才、中1。ひとからは冒険好きで、アウトドア感覚バッツグンのカッコイイ…

　はァ～い、はい、そこまで。だれもあんたのことなんか聞いてないでしょが…ライ。

あ、どんも～。このわたくしめがみなさまのアイドルこと、牧原アリーナでェ～す！ってまったくもぅ…ちょっとあんた、ナニしに出てきてんのかほんとうにわかってんのォ？

　へぇっ？だから、このゲームの操作説明についてだろ？

　わかってんなら、ちゃっちゃとはじめなさいよね！あんたてば、ほんっっっとォ～にあったま、わるいんじゃないの…ねェ？

　うっせぇ～！このオレ様をガキあつかいすんなっての!!

基本操作だぜ！

　んじゃま、気を取り直して。これからオレ達と遊ぶための基本的な説明をしていくから、しっかりと聞いてくれよな！

　まずはレバーだ。レバーといっても焼き鳥じゃあ～な…(スッパァン！) いてぇ…。え～と、レバーは8方向で左右の入力をすれば前、後進の移動をできるんだ。これに上方向の入力要素が入ればジャンプ、下方向の入力要素でしゃがむこともできちまうってなもんなんだ。さってと…ここからが重要！なんだけど、進行方向にレバーを素早く2回連続でコン、コンッ…と入力してやることで、ダッシュスタート！逆に後退する方向2回の連続入力でバックダッシュだってできるんだ。

　あっ、そうそう、ダッシュスタートしてからレバーを入れっぱなしにしておけば、ダッシュを継続できるってのも忘れちまっちゃあダメだぜ！

　これで、オレ達を自由に動かすことができるってなわけだな。へへんっ、どぉ～だい、オレ様だって決めるときにゃあ、バッチリ決めるんだぜ！

　ちょっとォ…あんた、なァ～んか、わすれてなァ～い？

　へぇっ？ほかになにかあったっけかな？う゛～ん…。

　ボタン入力があるでしょ！ボ・タ・ンッ～!!っとにまったくもォ、しょうがないわネ。

　さってと、通常時のボタンはそれぞれに対応した攻撃ボタンになっていてね、AボタンとBボタンがパンチの小攻撃と大攻撃。CボタンとDボタンがキックの小攻撃と大攻撃になっているってわけ。

　そんでもって、パンチ＋キックのボタン同時押しで、しゃがみガード不能の中段攻撃ってのをだすこともできるんだって。ちなみに、パンチ＋キックの組み合わせについてはなんでもいいみたいよ。

　くわしくは図にしてまとめておいたから、よく分からない…ってひとは、そちらの方を参考にしてみてネ❤

　とまあ、説明っていうのはね、こうやってするものなのよ…ってちょっとォ、いったいどこいったのよ！ライッ!!

起き上がり操作だ…

　お～い！こんなとこにおっさんが、倒れてんぞぉ～！

　ハァ、あん…た…ハァ、ハァ、ほ…んと…ハァ、ね…。

　おいアリーナ、おまえいったいなにやってんだ…？

　なにいってんだか、ぜんぜんわっかんねぇ～（ゴスッ☆）ぐぅっがぁぁ……。

　フゥ～。ちょっと、おじさん！こんなところで寝ちゃってると、カゼひくわよ！

　おい、むすめ！俺は断じて寝ているわけではないぞ…。

　じゃあ、なにしてんのよ？こんなスクラップ置き場で…。

　なんてこった…近頃の若者は、こんなことも知らんと見える…。いいか、これはダウン状態といってだな、この際にはレバーやボタンの入力が普段とは違った働きをしてくれるようになるんだぞ。

　たとえば、レバーをこうして…おまえさんのいる方に入力してやると前移動起き上がりができるんだが、反対におまえさんとは逆方向に入力してやればこの通り、後移動起き上がりができるってわけだ。



起き上がりは無敵のある回転起き上がりで安定していけ!!

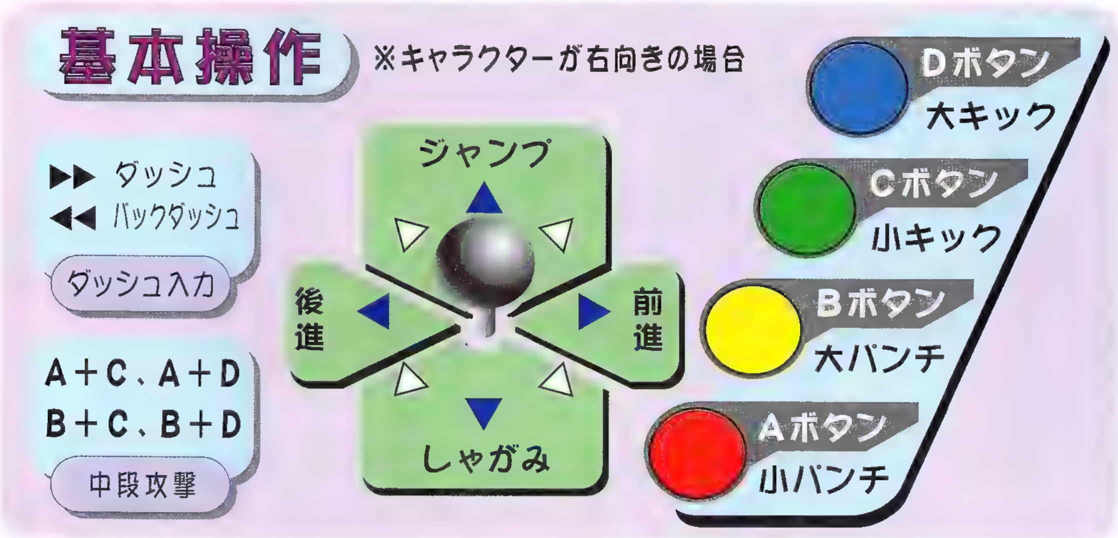
　あともうひとつ。レバーを上要素に入力してやればダウンから起き上がり攻撃だって出すことだってできるんだぜ。

　おっと、ボタンを連打することでダウン時間を短縮できることも忘れちまっちゃあいけないぜ…お嬢ちゃん。

　へぇ～…ねェ、おじさん。それ以外でさあ、ほかにはなんかないのかな…？

　おおぉ、そうだった。ダウンしているヤツに対してだったら、レバーを上要素に入力するのと同時にボタンのいずれかを押してやればだな、ダウンしているヤツをある程度誘導してくれる、追い打ち攻撃だってできるんだ。

　へェ～…こんな感じかな？



っと。トオゥ!!
ぐぅお!おぉぅ…嬢ちゃん…そいつあぁ…ちょいと、おいたが過ぎるんじゃあ…。
あらやだ…おじさんってば、あんがい見かけ倒しなのネ?
へっぽォ～い。キャハハ!
なっ!小娘が…あまり大人を…なめるなぁー!



起き上がり攻撃は対空としてもつかっていけるぜ…。

きゃあぁぁぁあっ!!
ハハハ、わりぃわりぃ…少しやりすぎたようだな。ところでおまえら、こんなところで寝てるとカゼ引くぞ…。

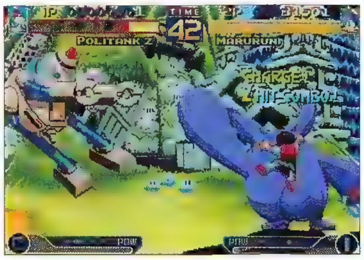
ダメージ回避操作じゃ!

「ポリタンクZが通ります、一般市民はジャマしないようにするんじゃ!!」…ん!ありゃあいったい、なんじゃ?
署長!どうやら怪獣に女の子が、ブラ～ンとぶら下がっとるよぉ～でやんす!!
あれぇ?まるるん。なんだか、ヘンなのくるよ!
「怪獣大決戦!科学の結晶、ポリタンクZの力を、いまこそ見せてやるんじゃー!!」
まるるん、かいじゅうじゃないもん…。やっちゃえ、まるるん!とぉんでけぇー!!
フゴゥ!(ゴイィ～ン☆)
署長!怪獣に、ブッ飛ばされたでやんす!!
大丈夫じゃ!こんなこともあろうかと、非常用「ブッ飛び受け身」装置をポリタンクに装着しておいたのじゃ!!
説明しよう!キャラクターはブッ飛びダメージ中(画面端に到達するまで)に、

●A or Bボタン入力
…画面端で受け身を取って、そのまま下降(下降中攻撃可能)。

●C or Dボタン入力
…画面端を蹴り飛ばして、ジャンプ(ジャンプ中攻撃可能)。
をすることができ、ダメージを回避できるのである。

やれー、ハム助!人類の英知、科学の力を怪獣に見せてやるのじゃー!!
了解でやんす!(バシュ!)



ブッ飛び受け身は壁に当たるまでボタンを連打するんじゃ!!

たいへんだよ、まるるん!ヘンなの、はねかえってきたみたい…。じゃあこんどはねぇ、ぽーいしちゃおっ❤
フゴゥ!(ガシッポォ～イ!)
さらに説明しよう!各キャラクターには2種類の投げ技が標準装備されている。コマンドは相手の近くで、

●レバー↑or↓+B
…通常投げ(受け身可能)

●レバー↓←↑+D
…わくわく投げ(受け身不可能)
となっている。また、キャラクターによってはDボタンの通常投げを持っているヤツもいたりするぞ!

署長!今度は、怪獣にブン投げられたでやんす!!
大丈夫じゃ!こんなこともあろうかと、非常用「投げ抜け」装置をポリタンクに装備しておいたのじゃ!!
またまた説明しよう!通常投げはわくわく投げと違って、抜けることができる。コマンドは相手に投げられた直後、

●レバー下要素+ボタン
(Dボタン通常投げも同様)
となっていて、きちんと成功すれば投げ抜けをすることができるのである。



あんまりおそいと、なげぬけできないんだよね!まるるん!!

さっすがは署長でやんす!それでは、ポチッとなでやんす…ありゃ?
どうしたハム助?さっさと投げ抜けをするんじゃ!!
それがでやんすね…どうもタイミングが遅かったらしくて、ダメみたいでやんす…。
……………………死刑!
それじゃあ、まったね～!

わ、わくわくパワーです…

あ、あのう…お茶、もう一杯…いかがですか?
すまない…こんなところでお茶をいただけるとは…これで天丼があれば…。
すすみません…でも、いまはお茶の時間ですし…。
いや、別にキミが恐縮する必要はない…。それよりお茶のお礼といってはなんだが…、このわくわくボールの使い方について教えよう…。
め、めいどうも…よ、よろしくお願いします!
わくわくボールは対戦時には常に7個、CPU戦時は1個からスタート、1ステージをクリアするごとに相手のボールを手に入れ、その数を増やしていくことができる…。
このわくわくボールは技を出したり、攻撃をガードしたりすることでわくわくパワーを溜めることができ、このパワーゲージがMAXまで溜まると、ボールの数だけストックすることができ、

●ドキドキアタック

●ハラハラアタック

●必殺技のパワーアップ

●スーパーモード
といった4種類の使い道がわくわくパワーにはある…。
…え～と、だいたいは分かったんですけどぉ…。コ、コマンドとかはどうなって…。
それについては、下でまとめて説明している…そちらを参考にしていただけるかな…。

わくわくパワー使用法

ドキドキアタック

各キャラクターがそれぞれひとつまたはふたつ持っている必殺技。コマンドは各キャラクターの技ごとにそれぞれ異なっている。



ハラハラアタック

各キャラクターがひとつずつ持っているガード不能必殺技。コマンドは全キャラクター共通で「⬇⬇、A+BorC+D」。



パワーアップ

通常必殺技で使用するボタンの種類(パンチかキック)を同時押しすることで必殺技がパワーアップ。



スーパーモード

攻撃力と防御力を一定時間パワーアップ。スーパーモード発動時は攻撃判定があって、その瞬間は無敵になる。「ABCD同時押し」。



ぶっとばし

全体的にポワポワ?な感じのわくわくで、突然ひきしまった演出が心地よい。

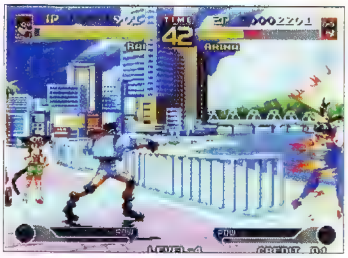
担当：はまー

わくわく7には「ぶっとばし」という攻撃方法がある。これを絡めた攻防は少々複雑なので、ここで詳しく解説していこう。

どれがぶっとばし技?



一直線にとんでゆき、



壁に当たると追加ダメージ。これがぶっ飛ばし技だ。

まず、ここでいう「ぶっとばし」とは、

●相手を画面端へ勢いよく叩きつける
●端にぶつかったキャラは追加ダメージを受け、ダウンする

といった性質を持つ技のことを指す。例えば、ライのダッシュ大キックや、ティセのレバー前＋大パンチなどだ。技によっては投げの後にもこの属性を持つが、例外としてスラッシュの投げ（通常・わくわくとも）のように、相手を飛ばしはするが端に叩きつけず、追加ダメージを与えられないものもある（技表では便宜上「ぶっとばし」になっているが、厳密にはぶっとばし技ではないので、ここでは対象外とさせてもらう）。



派手にとびはするが、壁にぶつからないのでぶっとばしではない。

ぶっとびの性質

本題に入るとしよう。まず、ぶっとばされた相手は端にぶつかるが、この時追加ダメージ、つまり技の攻撃力とは別に「壁ダメージ」を受けてしまう。この攻撃力は40で、数値的にはライの立ち大パンチと同じ。なかなかバカにできない威力だ。さらにダウンしてしまうので、追い打ち攻撃も食らいやすい（これについては後述）。



雷のレバー入れ大Pに受身を取った時と



取らなかった時のダメージ差。けっこういたい。

ただし、この壁ダメージは回避することが可能だ。やり方は、ぶっとばされてから端に叩きつけられるまでの間に、AorBまたはCorDを押す、というもの。AorBの時は受け身となり、端で垂直に落下する。CorDは反撃となり、壁を蹴って大きく反対方向にジャンプする。ともに扱いはノーマルジャンプで、技を出すこともできるし空中ガードもOK。



この瞬間から、



ここまでの間にボタンを押す。受け付け前から連打でも可。



受身後、空中必殺技も出せる。

これだけ見れば「何だ、いつも回避すれば別に大したことないじゃん」と思うかもしれないが、ほかのシステムと絡んできた場合、非常に重要な要素を占めてくるのである。

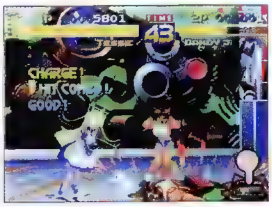
少ない手数で大きなリターン

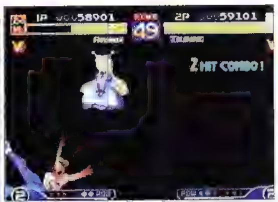
ぶっとばし回避の入力受付は、「ぶっとばされてから端に叩きつけられるまで」の間。ということは、画面端に追い詰められた状態でぶっとばし技を食らってしまうと、それを回避できる可能性は非常に低いから入力するのは不可能だろう。

そこで、決めたほうが積極的に狙っていきたいのが追い打ちだ。もともとぶっとばし技は威力が高く、それに壁ダメージも加わるのだから、総合した攻撃力はかなりのものになる。ダウン時間は、以前ダウンした（ダウンしていない場合は、試合が始まった）時点からのダメージ量で決まっているの

システム

で、必然的にダウン時間は長くなる。
それにぶっとばしの演出は一瞬なので、相手の反応が遅れればダウン時間短縮もうまくできない。さらに端が近いので間合いが離れず、追い打ちも確実に届く。追い打ちのダメージは壁ダメージと同じぐらい（大攻撃1発程度）なので、決まればぶっとばし1発でドキドキアタックなみのダメージ量になる。
この至近距離でのぶっとばしを食らったほうは、食らうのを察知できたのであれば、ダメもとでBボタン（大パンチ）を連打しよう。タイミング（この場合ほとんど運）が良ければあっと言う間に受け身をとり、ジャンプ大パンチ（もしくは着地後の立ち大パンチ）を技で硬直中の相手に決めることができる。受け身に失敗しても、そのまま連打を続けて素早く起き上がろう。

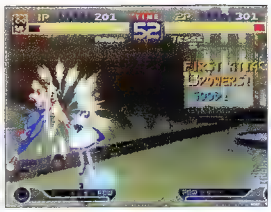

ダウン前にダメージを溜めておくと、ちゅーちゅーアタックでもすぐには起きれない

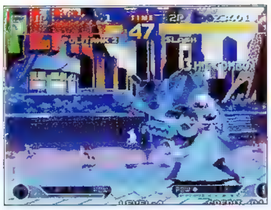

J大K→➡+大P→追い打ちでこのダメージ。


いてえッス。でも受身ったっす。

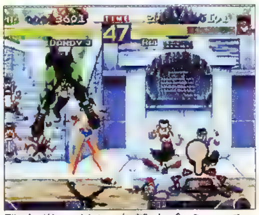
決めろハラハラ！起き上がらせるな！

画面端でない場合、いくら勢いよくぶっとばされるとは言え、見てから回避することはそんなに難しくはない。反撃で突っ込み一発を狙うかどうかは人それぞれだが、ローリスクに受け身をとるぶんには何ら問題はないように思える。
これでは壁ダメージや追い打ちが期待できず、ぶっとばし技を決める意味がないように思えるが、見方を変えるとまた違った狙い目が見えてくる。
ダウン時間の長さは、前述のとおり「前回のダウン後にくらったダメージの総和」で決まる。と言うことは、ぶっとばし技を食らって回避した場合、壁ダメージは避けられるがダウンはしていないので、ぶっとばし技自体に受けた「ダウン時間ダメージ」はリセットされずに残ってしまう。仮にぶっとばし技の攻撃力が50だったとして、受け身を取った時点でこの50がダウン時間の長さに保留され、次にこの技を食らって壁ダメージを回避できなかった時は50＋50＋40＝140ダメージ分もの時間ダウンしてしまうことになる。
つまり受け身を取れば次のダウン時間が長くなり、取らなければ壁ダメージ分やはりダウン時間が長くなる。
ぶっとばしを決めるということは、イコール相手のダウン時間を増やせると言ってもいい。
ダウン時間が長くなるということは、実際にはどういった影響を及ぼすのか。攻め側の視点から見た場合、まず追い打ちが狙いやすくなる。ダメージを溜めておくことで、通常狙えないような技の後でも追い打ちを決めることができるようになる。ぶっとばしに受け身をとられなかった場合は離れてしまって届かないが、壁ダメージが大きいので良しとしよう。
もしこの時大きくダメージが溜まっているようならば、ハラハラアタックを狙ってみるのも一興。ぶっとばし後で適度に間合いが離れているのも幸いする。ただし、AorBで受け身をとられた時は余裕でかわされてしまうし、CorDなら反撃確実。多段技からぶっとばす攻撃の後は控えたほうがいい。


連続技をプレゼンツフォーユー。


受身とりまくりでこんだけ溜めてしまうと、


ぜんぜん起きません。ピーンチ。


発火拳の前に攻撃を食らっていると、生半可な連打ではダメ

安定上等 カミカゼアタック

ぶっとばされた後はAorBというのがセオリーだが、キャラや状況によってはCorDで一気に突っ込むのも悪くない。
例えば、空中で特殊な技を出せるキャラ（ライ、スラッシュ、アリーナなど）の場合。跳ね返りを迎撃しようと待ち構えている相手に対し、空中飛び道具やテレポートで翻弄することができる。スピーディーに動き回ることで、相手のペースを乱していこう。また、画面端に追い詰められた状態から大きく反対側へ逃げることも可能。近間で受け身をとった後の反撃もおいしいが、それだけでは形勢が変わらないような状況もある。
この時注意したいのは、決してボタンを連打しないこと。AorBボタンなら構わないが、CorDだと跳ね返ってすぐ技を出してしまい、隙だらけのまま突っ込んでいってしまう。画面端が遠ければタイミングはアバウトなので、「反撃する！」と決めたならば目押しで1回だけ入力すること。


WPの最後のぶっとばしは、壁ダメージは期待しない。

跳んできた！そんなときは？

ぶっとばし後、基本的には受け身が安全と前述した。が、深い読みか、もしくは勢いで跳ね返ってくることもあるだろう。そんな時はどう対処すればいいか。
跳ね返った時の空中ガードは全てを防げるわけではないので（空中ガードの項を参照）、跳んでくるところを待って対空技、というのが確実で効果的。キャラによっては通常技が使えるので、空中で立ち直ったところをさらに攻めよう。
対空が弱かったりさらなる大ダメージを狙いたい時は、こちらもジャンプして空中投げなどを狙ってみる。逆に（順当に？）反撃されてしまう可能性もあるが、こういった普段あまりない状況で凝った作戦を練っておくと、驚くほど綺麗に決まって大打撃を与えられるものだったりする。
ぶっとばしが絡むと、とにかくゲーム展開が早くなる。攻めている時は波に乗って一気にいけることが多く、またそこで蓄積される「見えないダメージ」もバカにできない。ただの演出だとタカをくくらず、効果的かつ爽快に生かしていこう。


技を重ねるか？着地を投げるか？


普段見慣れない空中投げも、好きなだけ（？）拝めるぞ。

起き上がり

独自の起き上がりシステムを、基本操作から性質までくわしくフォロー。各キャラクター別の起き上がり攻撃についても、その特徴をここで理解しておこう！

担当：伊勢猫

対戦のみならず、CPU戦でもお世話になるダウン後の起き上がり操作。わくわく7には、ほかの2D格闘ゲームではあまりお目にかかれない、特殊な起き上がり操作などがあり、これをきちんと理解できていないと手痛いダメージを受けることにもなる。

さて、このページでは非常に重要なこれら各種の起き上がり操作を説明するとともに、ダウン時の攻防について色々と考えていこう。

起き上がり操作

足払いや必殺技などといったダウン属性を持っている攻撃に当たってしまった時に発生する、プレーヤーが操作不能なダウン状態。

このダウン状態はそのまま放って置いても、一定時間で回復して起きあがることはできる。しかし、ダウン中にレバーやボタン入力をおこなうことで、普段とは違った各種の起き上がり行動を任意に選択してすることができる。

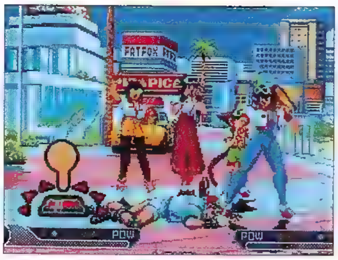
さて、肝心な起き上がり操作とそれに対応した行動には、

1ダウン時間の短縮
…ボタン連打
2前移動起き上がり
…レバー前
3後移動起き上がり
…レバー後ろ
4起き上がり攻撃
…レバー上方向

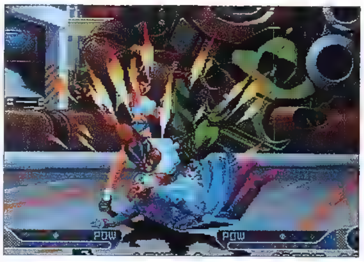
といった4種類と一切の入力を必要としない、通常起き上がりとが各種の起き上がり動作となっている。

まず、1のダウン時間の短縮とは文字通り、ダウンしている時間をボタン連打してやることである程度までダウン時間を短縮して、素早く起き上がることができる。この際に入力を受け付けているボタンはA、B、C、Dボタンの4つすべてOKなので、ダウンした際に早く起き上がりたいのであれば、とにかくボタンを連打してやればよい。

また、各種の起き上がりと組み合わせて使うことも可能。ちなみに、ダウン時間はダウンする直前にくらったダメージ量（連続技の場合はその合計数値）によって決まるので、場合によってはボタンを連打しても追い打ち攻撃を回避できないこともある。



ダウンしたらばとりあえずはボタン連打が基本中の基本！



通常の起き上がりモーションには追い打ちが当たるが…



移動起き上がりを使えば無敵時間が長いので当たらない。

2、3の移動起き上がりに関しては、レバーで任意の方向に移動してから通常起き上がりと同じようにして起き上がることができる起き上がりで、基本的に前、後移動中はいかなる攻撃に対しても無敵となっていて、追い打ち攻撃すらも当たることはない。

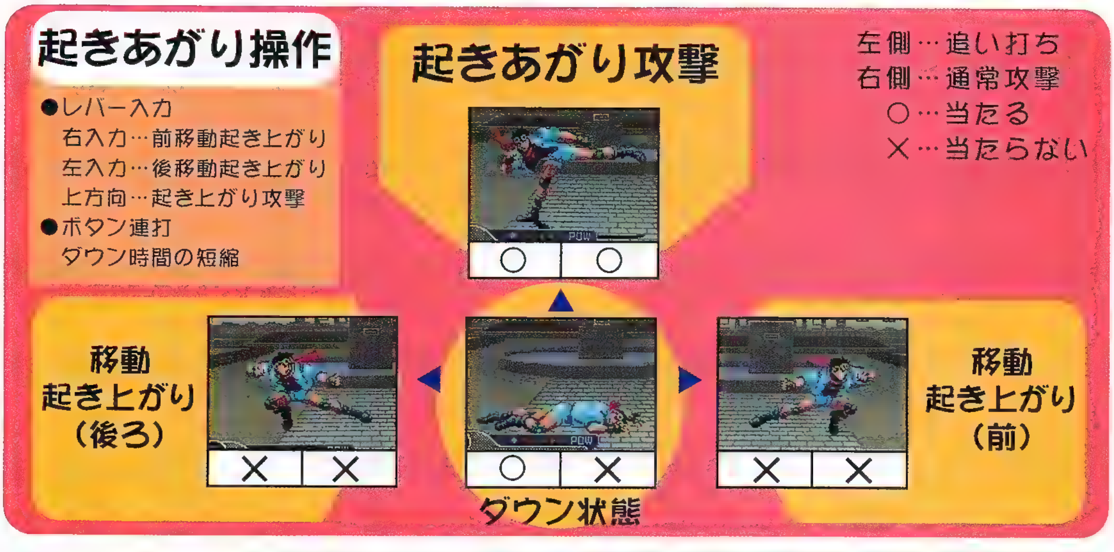
また、この際の移動距離に関しては各キャラごとに違いがあるだけではなく、前後の方向によっても違いがある。

4の起き上がり攻撃については、その場起き上がりをしながら攻撃を出すもので、移動起き上がり後に出すことは基本的にできない。起き上がり攻撃のレバー入力については上方向の要素さえ入っていればよく、斜め上入力でも出すことができる。

さて、この起き上がり攻撃は攻撃判定発生までに無敵時間といったものが全キャラ共通である。無敵時間中は移動起き上がりと同じように追い打ち攻撃を始めとした、あらゆる攻撃に対して無敵となっていて当たることがないと同時に、攻撃モーション中はたとえ無敵が切れていたとしても投げることができない。



起き上がり攻撃中は硬直でも絶対に相手を投げられない…。



キャラ名	無敵時間	判定発生（持続）	攻撃回数	硬化時間	全体	前移動	後移動
ライ	10	11,29	2	32	65	2	3
アリーナ	6	4,7,13	3	19	32	6	6
スラッシュ	10	11(20)	1	45	59	4	5
ダンディＪ	12	13(23)	1	34	47	3	7
ティセ	9	8(27)	1	27	36	7	2
まるるん	14	15(20)	1	28	43	5	4
ポリタンクZ	69	22,26,30,37、43,49,55,64	8	38	75	1	1

ダレが一番？

さて、基本的な操作とそれぞれの性質についてが分かったなら、今度は各キャラ個別に設定されている移動距離や起き上がり攻撃といった、少し細かな部分についても説明をしておくことにしよう。

また、これらのくわしい種類や数値については各キャラ別に表としてまとめておいたので、くわしくはそちらの方を参考にしていただきたい。

ライ

ライの起き上がり攻撃は対空判定の攻撃が出てから前方へと中段攻撃がでる、対空→中段タイプ。ただ、アリーナやスラッシュに比べると少し判定が特殊で、密着時には1段目が中段としてヒットすると共に、攻撃判定が2回に分けて発生する。このため、1段目をガード後に反撃を受けたりするといった欠点がある。

また、移動起き上がりに関しては、前、後方のどちらでも移動距離が長い（無敵時間が長い）ので特に問題なく使っていける。



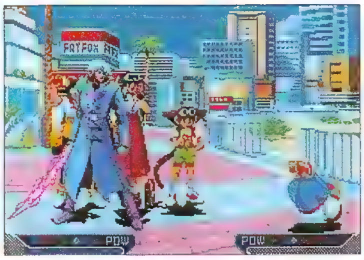
1段目がヒットすれば連続して2段目がヒットしてくれる。

アリーナ

アリーナも基本的にはライト同じく、対空→中段タイプの起き上がり攻撃だが、ライは1段目が中段としてヒットしやすかったのに対して、アリーナの場合は始めの2段はあくまでも対空判定であるために、特殊な条件でない限りは地上にいてもヒットしない。

その代わりといってはなんだが、ガード時の硬直は全キャラ中もっとも短かく、性能的にはかなり使える部類に入る。

さて、移動起き上がりをみて見てみると、前、後方のどちらも6番目。ちなみにトータルで見た場合には、全キャラ中でもっとも距離が短い…。

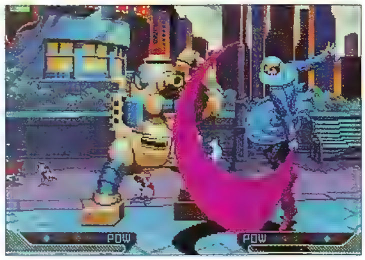


移動距離はムチャクチャに短いが起き上がり攻撃は高性能だ！

スラッシュ

スラッシュの起き上がり攻撃も対空→中段タイプ。スラッシュの場合、攻撃判定の発生自体を見ると早くて使えそうだが、正面にいて実際に攻撃がヒットするのは30フレームぐらいになってからと、全キャラ中でもっとも遅いため攻撃モーションを見てからでも余裕でガード可能。

頼りの移動起き上がりについては、前方が4番目で後方が5番目とほぼ中間クラス。とはいえ、起き上がり攻撃のリスクを考えた場合には、まだこちらの方が少しはまし。

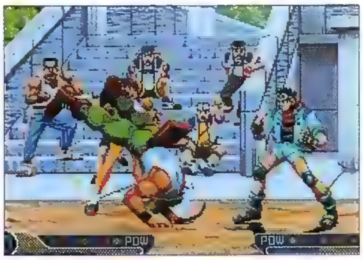


スラッシュの起き上がり攻撃は見てから余裕でガード可能だ。

ダンディJ

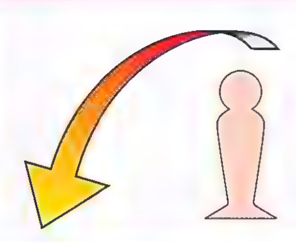
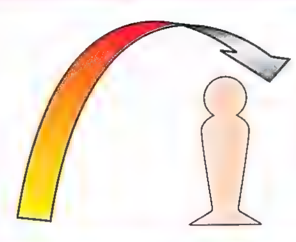
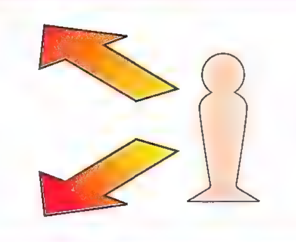
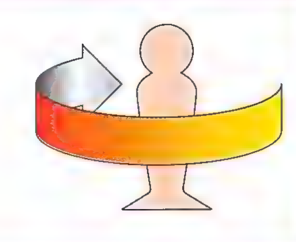
ダンディJは起き上がり攻撃の判定が非常に広く、対空と中段を同時にカバーできてしまうが、その反面ガードされた場合の硬化時間が長い。

起き上がる際の移動距離に関しては、前方は長い方だがこれが後方となると全キャラ中でもっとも短く、ほとんど相手と距離を取ることができない…。したがって移動起き上がりを使う時には、前転して相手の後ろへと回り込むようにしていくのがいい。



後はないものと思って漢ならひたすら前進あるのみだ！

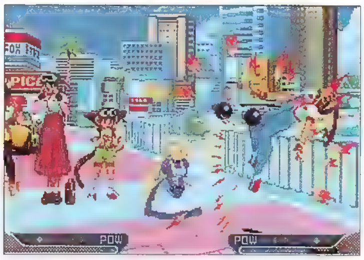
起き上がり攻撃タイプ別一覧表

対空→中段	中段→対空	中段＋対空	連続下段
			
対空判定から中段判定へと攻撃判定が移動していくタイプ。ライも一応はこのタイプ。	中段判定から対空判定へと攻撃判定が移動していくタイプの起き上がり攻撃。	前方と上方に対して広い攻撃判定を持つタイプの起き上がり攻撃。ダンディＪ専用。	下段の攻撃判定が連続して発生、多段ヒットするタイプ。ポリタンクＺ専用の攻撃。

ティセ

ティセの起き上がり攻撃はまるるんと同様に中段→対空タイプで、攻撃判定発生も8フレームとかなり早い。その上、無敵時間が切れる前に攻撃判定が発生するため、相手に正面から攻撃などを重ねられた場合、ほとんど一方的に勝つことができる。

移動起き上がりに関しては、ダンディJと好対照で後転は長いが、前転は全キャラ中でもっとも短く設定されているので、移動起き上がりをする時は後転を使っていこう。

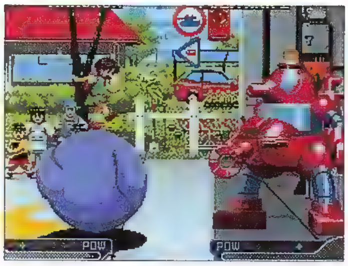


安定は後転。起き上がり攻撃とうまく混ぜて使っていこう。

まるるん

まるるんの起き上がり攻撃はティセ同様、中段→対空タイプ。とはいえ、攻撃判定発生、硬直時間ともにティセより長くて遅いため、対空性能としては今ひとつといえる。

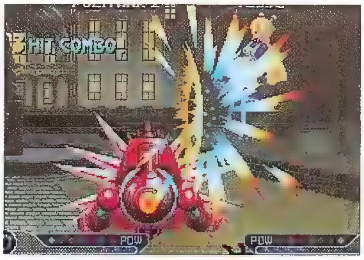
さて、移動起き上がりはどうかというと、ほぼスラッシュと同じ性能でトータルすると中間クラスといったところ。別段これといって問題なく使ってはいけるが、移動スピードが少し遅めなのが欠点といえなくもない。



移動起き上がりで接近して起き上がり投げもいい感じだぞ！

ポリタンクZ

ポリタンクZの起き上がり攻撃は非常に特殊で、攻撃判定が連続した下段判定となっている（表では8回となっているが実際にはヒット時は3ヒット上前後）。しかも無敵時間が全体モーションの9割を占める69フレームと非常に長く、攻撃が当たるのはわずか6フレームしかない。



特殊な起き上がり攻撃に特殊な判定と最長の無敵時間使える？

また、移動起き上がりについても全キャラ中で前、後転ともっとも長いので相手と十分に距離を取ることもできる。

以上、多少おおまかではあるが各キャラ別の起き上がり攻撃と移動距離の特徴となる。

ちなみに、全キャラ共通で起き上がり攻撃モーション中は一切の投げを入れることができず、たとえ無敵時間が切れた後の硬直時間であっても、相手を投げることはできない。

起き上がりの種類と性質について理解できたならば、最後は対戦において攻める側の基本的な戦法的な部分について説明してシメとしよう。

わくわくで起き上がりを攻めることを考えた場合、移動起き上がりや起き上がり攻撃といったものがあるため、相手の起き上がりに技を重ねるといった一般的な方法が基本的には通用しないと思った方がいい…。じゃあどうするのか？といえば、相手に密着した状

起き上がりの攻防

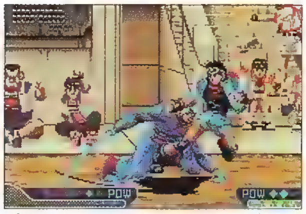
が理想的だとはいえる。

しかし、現実問題としてダウン時間をボタン連打で回復できたり、起き上がり攻撃の中には見てから反応が間に合わないぐらい早いキャラもいるので、ある程度は読みの要素が絡んでくる。山を張るとはいってもこの場合は相手が通常起き上がりをしてくるか、起き上がり攻撃をしてくるのかのふたつに絞り、もっとも遅い起き上がり行動である無敵時間の長い移動起き上がりに関しては、見てからでも十分に対応が間に合うのである程度は無視してもかまわない。

まず、起き上がり攻撃がくると思った場合の基本的なやり方を説明すると、相手が起き上がると思ったらとりあえずは、起き上がり攻撃に対するガード方向にレバーを入力する。これであれば当然起き上がり攻撃をガードしてからの反撃ができ、その後の展開が有利になる。また、ジャンプ軌道の高いキャラであれば多少バクチ要素は入るがジャンプで起き上がり攻撃をすかすなどといった方法もある。

次に通常起き上がりがくると思った場合についてだが理論上は投げを重ねるのが一番よくて、起き上がりとタイミングがバッチリであればほとんど逃げることができない。

しかし、これについてはかなりのリスクがともなう方法なので、自信のない人は普通に通常技や必殺技などを重ねて固めるといったのもひとつの手ではある。



ポリタンクZやスラッシュぐらいだったらば狙えるかな？

最後は相手が移動起き上がりをしてきた場合だが、この場合は、よほど移動距離が短くない限りはジャンプやダッシュなどで見てから十分に対応できる。とはいっても、これはあくまでも相手の前移動起き上がりに対してであって、後起き上がりをしてくる場合には、画面端でもない限りはどうせとどかないので、無理に前方ジャンプなどをして追いかける必要はないだろう。

起き攻めの基本パターン







投げと受け身とわくわく投げ

通常投げとわくわく投げ

わくわく7では全キャラ、「通常投げ」と「わくわく投げ」という最低2つの投げ技を持っている。コマンドも共通だ。

通常投げとわくわく投げの違いを簡単に述べると、

●通常投げは受け身によってダメージを軽減することが可能。

●わくわく投げは長いコマンド入力が必要なかわりに受け身が取れない。

ということ。基本的に間合いは一緒なのでわくわく投げを使っていくことになる。

しかし通常投げとわくわく投げで、投げる方向が違ったりする場合もあるので使い分けがいらない訳じゃないぞ。

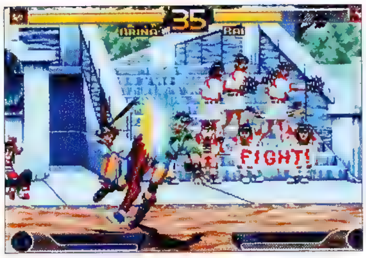
通常投げと投げ受け身

通常投げは受け身が比較的簡単に取れる上、受け身を取ればダメージを大幅に軽減することができるので、是非とも反応したい。

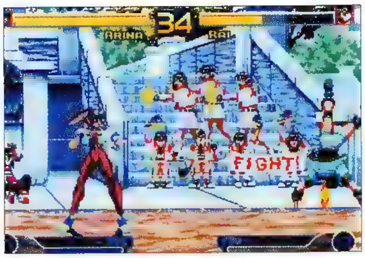
受け身の条件は、

●つかまれてからヒットマークが出る前に、「レバー下方向＋いずれかのボタン」

アリーナ、ティセ、まるるん、スラッシュの空中投げも全く同様の操作で受け身可能だぞ。



全投げ共通でこのヒットマークが出る前に入力。



受け身を取ればダメージはほんのちょっと。ダウンもしない。

投げ受け身後は落下中はもちろん、着地後も一定時間無敵。受け身側はこれをうまく反撃に利用したい。逆に投げた側は、受け身を読んで技を重ねるとき注意しよう。

また、爆皇雷、ティセ、ダンディＪの3人の通常投げと空中投げは「ぶっとばし特性」を持っていて、受け身に失敗した場合、そのまま放っておくと壁にたたきつけられて追加ダメージを受けてしまう。

逆に、投げ受け身に失敗しても、通常のぶっとび受け身で追加ダメージとダウンを回避できるので忘れないように。

もちろん、C or Dでなら壁で跳ね返って反撃に転ずることが可能だぞ。



投げ受け身は失敗してもダウンは回避できる。忘れるな。

ただしこちらが受け身を取ったところを狙ってくる相手もいるので注意が必要だぞ。

ポリタンクのタンク

ここまで説明した投げ、受け身、わくわく投げの定義が一切当てはまらないやつがただ一人いる。ポリタンクZだ。

こいつの通常投げは受け身不能。また、わくわく投げはさらに変わっていて、腕を伸ばし、遠く離れた相手をつかむことができるかわりにガード可能となっている。

また、Dボタン投げ（特殊効果はなし）のあるアリーナや、空中でもわくわく投げ可能（間合いが広い）なティセなども、ポリタンクほどではないが特殊だ。

何でも吸い込む魔法の投げ

ガードしている相手を投げられるのはもちろん、2D格闘の例に漏れず、相手の技も投げることができるわくわくの投げ。間合いは狭いので、相手に技を当てて、あるいはガードさせてから投げる、いわゆる「当て投げ」は不可能に近い。しかしそれでも強力なのだ。

わくわく7で投げを狙う一般的なシチュエーションは、

1・相手の技をすかして
2・自分の技をすかして
3・攻撃ガード後
4・相手の起き上がりに
5・自分の起き上がりに

1、3に関していえば、硬直への反撃になっていれば当然回避不可能。5も相手の起き上がりに近くにいなければ問題はない。

それ以外の状況、2、4または1、3、5でも硬直でなければ、簡単に回避できそうだがそうもいかない。

小技では当然回避不能、ジャンプも一瞬の踏ん張りモーションがあり、ここを投げられてしまう。では、無敵のスーパーモード発動はどうかというと、これもまた発動はするものの、そのまま投げられてしまうのだ。

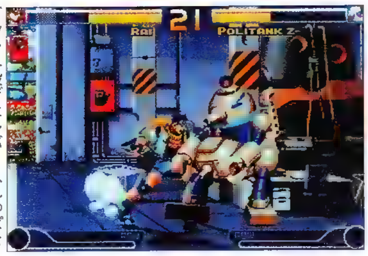
唯一の回避法は投げにきたところを逆に投げるというもの。ただ、相手が間合い外からダッシュ投げなどを狙ってきた場合、遅ければ投げられ、逆に早くとも投げ失敗の技が出たところを投げられてしまう危険性もあるのだ。



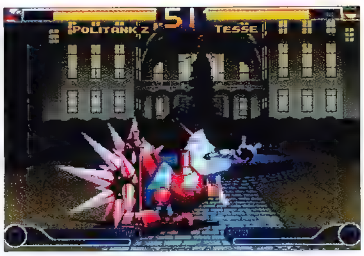
ジャンプも後ろダッシュも出かかりはだめ。



スーパーモードもだめ。投げられてしまう。



ダッシュ投げはレバー入れっぱなしでOK。ダッシュ攻撃があるキャラは←＋Bだ。



投げに移動起き上がりは危険。起き上がり攻撃ならOKだ。

担当：ギィ

WAKU WAKU SEVEN SYSTEM & TECHNIQUE

わくわくゲージ講座「4種類の使い道とその性質」

キャラによってかなり差があるゲージの使い道。とくにスーパーモードの性能差は知っておいたほうがいいぞ。

担当：GED

システムの核ともいえる「わくわくゲージ」。ここではその性質と使い方を解説していくので、しっかり理解しておこう。重要だぞ。

ガンガン溜めろ！「わくわくゲージ」

画面下に表示されているゲージが「わくわくゲージ」で、このゲージは攻撃や防御をすることによって徐々に溜まっていく。攻撃時のゲージの溜りは各技ごとに設定されていて、攻撃がヒットしたときだけでなく、ガードされたり空振りしたときにもゲージが溜まる。当然ヒット時の溜りが最も多く、空振りが最も少ない。



これが「わくわくゲージ」で、その横にある数字がWPを使える回数を表している。

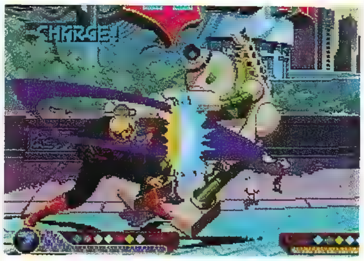
まあ、ガンガン攻めて、手数の多いほうがゲージが溜まりやすいということなのだが、アリーナの立ち小パンチ連打のように、空振りだけで異常にゲージの溜まる技もある。

そして、このゲージが右端まで達すると「チャージ！」という表示&ボイスでゲージが溜まったことを知らせてくれる。チャージされたわくわくパワー（以後、WP）は、ゲージ横に表示され、プレイヤーはこの回数ぶんだけ好きなようにWPを使った行動ができるようになる。

WPの最大チャージ数は、その時に持っているわくわくボールの数まで可能で、最多で7つまで。CPU戦は、最初は1個しか持っていない状態からスタートし、ボーナス君や同キャラを除く他の6キャラを倒すことで1個ずつ増えていく。対戦では最初からどちらも7個持った状態からスタートする。



CPU戦の最初は最大ゲージ数が1。相手を倒していくことでMAX数が増えていくのだ。



対戦だと、お互いにMAX数が7から始まるぞ。

ゲージの使い道は4通り

ゲージを使った行動は、

①ドキドキアタック
②ハラハラアタック
③必殺技のパワーアップ
④スーパーモード

の4通りあり、これらはWPを1つ消費して発動させることができる。どれにゲージを使った方がいいかはキャラによっても違うので、その辺のゲージ運用の戦略も楽しみのひとつだ。

どきどきアタック

各キャラクターが1つまたは2つ持っている特殊な必殺技で、威力が大きく、使い勝手のいい技であるものが多い。

ドキドキアタックを使用すると一瞬画面が暗転し、「DOKI-DOKI！」の文字が表示された後に発動する。

技のタイプもいろいろあり、一定距離突進して打撃技を叩き込む乱舞系の技は出が早いので決めるチャンスが多い。アリーナの「アリーナカーニバル」やスラッシュの「ダークネスラッシュ」などがいい例で、大技をガードした後の返し技として非常に利用価値が高い。

まるるんの「ぶんぶんタイフーン」のように、レバーで横移動を制御できるという技もある。これは、ガードされてしまったときに後ろに戻れるのが便利。

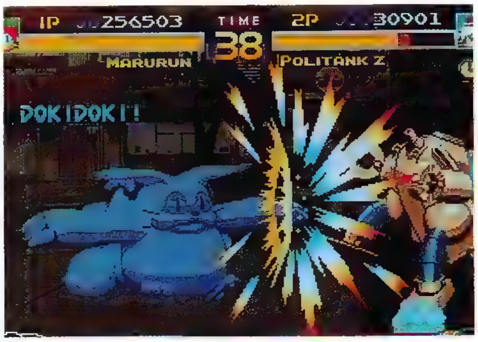
ドキドキアタックのコマンドは各技によって違うので、そのところは各キャラの技表ページを参考にしてほしい。



アリーナカーニバルは出が早いので、返し技として使っていける。



暗転時にガード状態じゃないと、ヒット確定ってな技も多い。



ぶんぶんタイフーンやジャイロ爆撃は、レバーで左右に制御可能だ。



ジャイロ爆撃は立ちガードではダメ。

ハラハラアタック

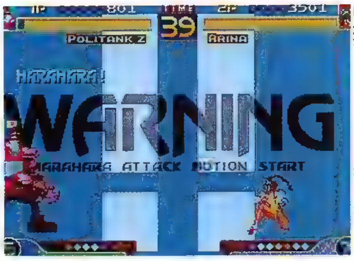
↓↓パンチ同時押し or キック同時押し

各キャラクターが1つずつ持っている「ガード不能」の必殺技。コマンドは全キャラ共通だ。その威力はかなり高く、体力の半分以上を奪うものがほとんどで、中には8割以上を奪うものもあるくらいだ。

ただ、ハラハラアタックはどれも攻撃判定が出るまでが異常に遅く、画面にデカデカと「WARNING!」と表示されるので、そうそう当たってくれるものでもない。長い硬化時間をごまかすために工夫して使っていこう。

その代表例として挙げられるのが、まるるんの「まるるんビンタ（わくわく投げ）」からの「みらくるボイス（ハラハラアタック）」という連携だ。特にCPUキャラは起き上がりが遅いので面白いようにくらってくれる。さすがに対戦だとかわされることが多いが、充分狙えるレベルだ。

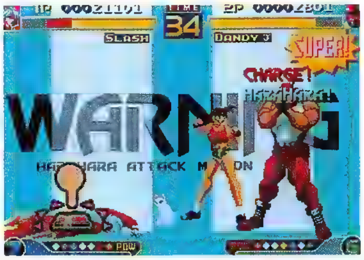
他キャラでも、吹っ飛ばしたあと（相手が受け身を取らない事を前提）に使うか、ダメージが高く、硬化時間の短い技でダウンさせた後に狙うといったセオリーは変わらない。



ハラハラアタック発動の瞬間は画面に「WARNING!」の表示。



ハラハラアタックは超破壊力だが攻撃発生が遅い。速攻でつぶして攻撃を封じよう。



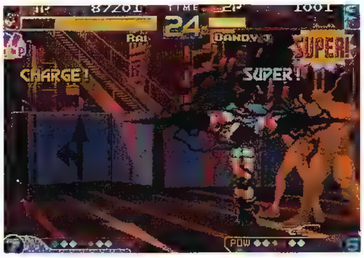
相手をダウンさせてから使えば、少しは硬化中の隙をフォローできる。

相手プレイヤーに見せ付けるかのような「WARNING!」の文字と、発動までの長い時間が相手に「ヤベェ！つぶさなきゃ！いや、もうよけるしかないか!?」という葛藤と緊張感を促し、発動した側は「ほーら、よけないと死んじゃうよォ」というニヤニヤ感が味わえるハラハラアタック。さて、君はこれを使う遊び心を持ち合わせているかな？

では、相手にハラハラアタックを使われたらどうしたらいいのだろう。発動まで余裕があるなら、攻撃が発生するまでにつぶしてしまえばいいが、間に合いそうもない場合は？見慣れないハラハラアタックに焦って、うっかりくらいでもしたら終わりだし、相手は勝ち誇っちゃうだろうし…。てなわけで、ちょっと各キャラのハラハラアタックについて簡単に説明しておこう。

●ライ
「爆雷ハリケーン」
両手を広げてコマのように回転する技で、レバーを入れて左右に移動させ、高低に軌道を変化させるができる。

回転軸になっている足元を攻撃することで止められるが、リーチが長く、判定の低い技でなければならないので、飛び道具で止めるか、スーパー化して反撃するのがいい。

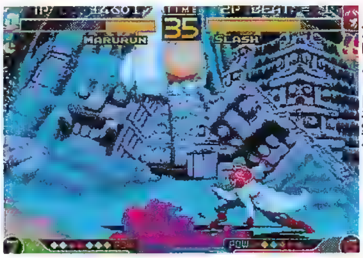


コマのように回転しながら迫ってくる、ライのハラハラ。いい技がないなら、ジャンプでよけた方がいい。

●アリーナ
「アリーナスペシャル」
炎をまとって突進する技で、突進方向は8方向。自分を狙ってくるようならジャンプで逃げることもできるが、それを読んで方向を変えてくることも考えられるので、飛び道具やスーパー化で落としたほうがいい。

●スラッシュ
「ダークネスウィンド」
しゃがんだ状態で刀を一振りし、地を這う飛び道具を放つ技。刀を振る瞬間の「今、我に力を…」というセリフのところで跳び込むとちょうどいいが、ボイスが聞き取れないようなら刀をじっと見て、振った瞬間にジャンプしてもいい。バックジャンプで射程範囲外に逃げるという手もある。

もちろん、発動前につぶすのが最良の手段だが、スラッシュの姿勢は低いので技がスカらないように注意。



なんと、次元刀を振る瞬間に一瞬の無敵時間あり。地面を這う飛び道具なので跳び込めばOKだ。

●ティセ
「超電子イレーザー」
テレポートして自キャラの真上に現れ、レーザーを照射する。ほとんどのキャラは、ティセが消えた瞬間にバックダッシュすればかわせる。ポリタンクは前ダッシュ大キックで、まるるんはぶんぶんタイフーンでかわすことができる。ティセ

システム

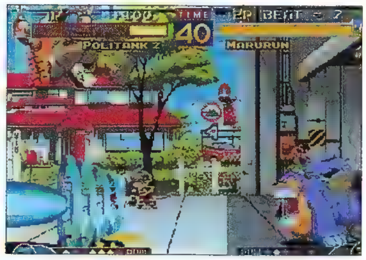
のハラハラアタックは攻撃発生が遅いので、出る前につぶす事を心がけよう。ワープ後は完全無敵なので、頭上に現れたティセを攻撃しても無駄だぞ。つぶすならテレポート前だ。



キャラによってはかなり回避しづらいティセのハラハラ。幸い出が遅いので、速攻でつぶしにいった方がいい。

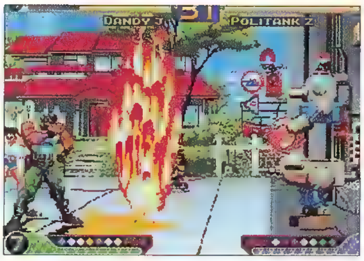
●ダンディ
「対消滅粒子加速拳」
ダンディの周囲に攻撃力を持った円筒状のフィールドが発生する。発生前に潰せそうもなかったら、無理せず射程距離外に逃げたほうがいい。隙が小さいので、飛び道具や突進系の早い技でないと返し技にはならない。

●まるるん
「みらくるボイス」
もっとも発生が早く、隙の小さいハラハラアタック。これは飛び道具なので、まるるんはまず離れた位置にいるはず。反撃が無理な場合はジャンプで逃げるしかない。空中で飛び道具を撃つなどして滞空時間を伸ばすとよけやすくなるぞ。



飛び越す際に、飛び道具を撃つなどして滞空時間を延ばすとかわしやすい。

●ポリタンク
「ビックリドッキリ弾」
もっとも出るのが遅いハラハラアタックで、地面に弾が落ちると次々と火柱が上がる。火柱を飛び越えることはできないが、ズバ抜けて発生が遅いので、まず発射前につぶすことができる。スーパーモード発動時の無敵時間が長いキャラなら、スーパー化して抜けるのも面白いだろう。



火柱が上がってからだとかわしきれないキャラもいるが、攻撃発生がものすごく遅いので発生前につぶせば問題なし。

必殺技のパワーアップ

各必殺技コマンドの小・大同時押し

ゲージがあれば、小と大のボタン同時押しで必殺技をパワーアップさせることができる。WP版の必殺技は派手な見た目通り、威力もUPしている。

このWP版の必殺技を発動した直後は、ドキドキアタック同様に画面が暗転し、自分が先に動けるようになるので、「通常の必殺技より技の発生が早くなる」という利点もある。返し技や連続技に使えなかった必殺技も、WP版にすることによって利用価値の高まる技もあるぞ。

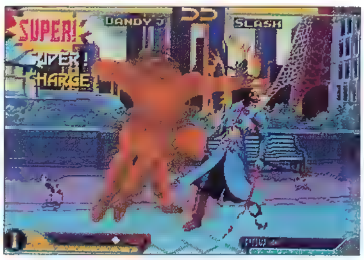
スーパーモード

ボタン3つ以上同時押し

正式なスーパーモード発動のコマンドは、ボタン4つ同時押しだが、実際は3つ同時押しでもかまわない。スーパーモード中は攻撃力が1.5倍になり、防御力は2倍にパワーアップする。

攻撃力が上がるということは、相手をダウンさせる時間が延びるということで、防御力が上がるということは、自分のダウン時間が短くなるということ。すなわち、スーパー状態なら、普段はなかなか追い打ちが決まらない技でも決めやすくなるし、いつも追い打ちをくらってばかりいる技でも回避しやすくなるということ。覚えておこう。

スーパーモードの発動時には無敵&攻撃判定があり、ガード状態から発動させることもできるので、ガードキャンセルとして使うこともできるぞ。ラッシュで固められていると きや連続ガードさせられている最中などが使いどころだ。スーパーモードの持続時間は5秒ほどで、この状態で再発動はできない。



スーパーモードを発動させると攻撃力&防御力がUP！パワーアップ状態は約5秒間持続するぞ。

各キャラ共に、発動時の攻撃力や発動した瞬間から無敵（投げられ判定はある）になるという点は同じだが、攻撃発生時間や無敵持続時間、技の隙といったものはそれぞれ違っている。これについては「スーパーモード発動性能表」を参照しつつ読んでほしい。

●ライ
攻撃発生が若干遅いという点を除いては、まあ平均的。発動時のオーラの攻撃範囲も広くもなく狭くもないといった感じ。ただ、こいつはスーパーモード中だと空中でイナズマクラッシュを出せるようになるので注意しておこう。

●アリーナ
注目すべきは、この攻撃発生の早さ。ガードキャンセルや連続技にどんどん使るのがウリだ。しかも、隙が小さいので反撃もされにくい。最強のスーパーモードだ。



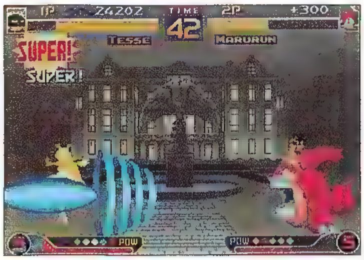
相手のラッシュで固められているときや連続ガードになる技をガードしたら、ガードキャンセルのチャンス！



すかさずスーパーモードを発動させて反撃だ。当然、攻撃発生が早いキャラほどガードキャンセルとしての信頼度がUPする。

●スラッシュ
攻撃発生は普通だが、攻撃範囲が広く、かなり使いやすい部類に入る。技のあとの隙が少し長いかな。

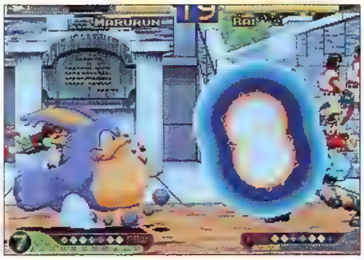
●ティセ
発動時の無敵持続時間は全キャラ中トップ。無敵時間や攻撃力持続時間が長いのはいいが、攻撃範囲がもっとも狭く、隙が大きいという欠点もある。ダッシュ中に使って地面を滑りながら発動することもできる。

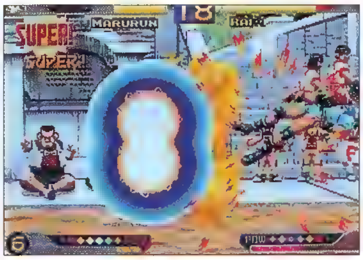

無敵時間の長いティセなら、相手のハラハラをスーパー化してかわす、なんてことも余裕。

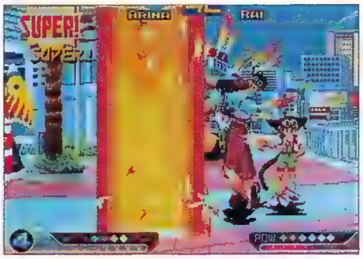
●ダンディ
攻撃力の発生は明らかに遅く、他キャラに勝っている部分も特にない。強いて挙げるなら、スラッシュに次ぐ攻撃範囲の広さが長所。

●まるるん
攻撃発生の早さは普通だが、隙が小さいので反撃されにくい。ティセと同じく、ダッシュのベクトルを利用した、滑りながらのスーパー化ができる点も長所の一つ。

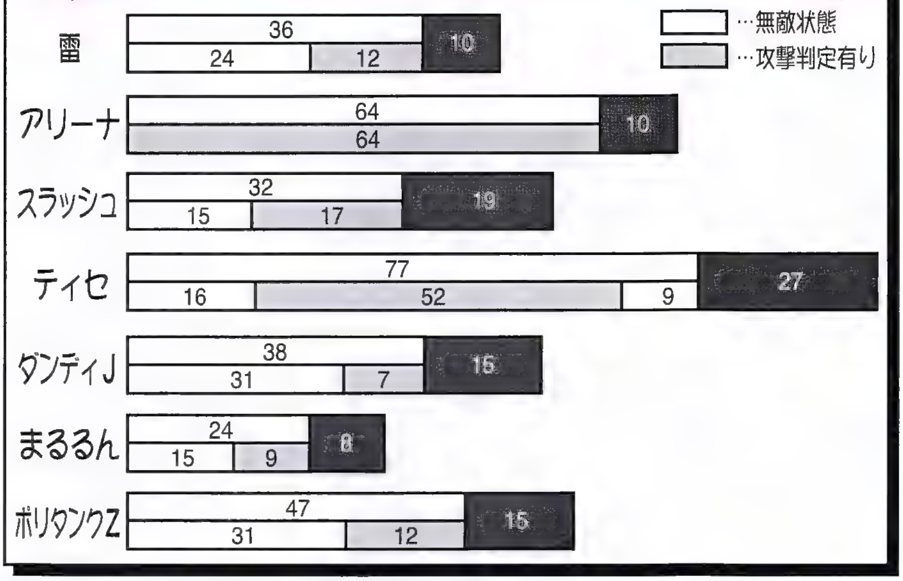
●ポリタンク
攻撃発生が遅く、特にこれといった長所もないが、滑り込みながらのスーパー化ができるのがダンディと違うところ。


まるるん・ティセ・ポリタンクの3キャラは、ダッシュしながら発動させることで、


相手の懐に滑り込みながらスーパー化することができる。攻撃範囲が狭くてもこれでフォローできるぞ。


最強のスーパーモード発動性能を誇るアリーナ。隙が少ないということもあるが、驚くべきはその攻撃発生時間の早さだ。

スーパーモード発動性能表



スーパーモード発動時の特長

攻撃発生が早い	アリーナ
硬直が短い	まるるん、アリーナ
無敵時間が長い	ティセ、アリーナ
攻撃発生が遅い	ダンディーJ、ポリタンク
硬直が長い	ティセ
ダッシュからの使用で滑れる	ティセ、まるるん ポリタンク

キャンセル&やられポーズあれこれ

技ごとにさまざまな演出が用意されているが、派手なのは見かけだけではない。効果すらも逆手にとって実戦投入だ。

担当：はまー

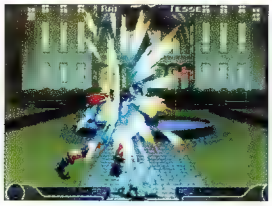
主に格闘ゲームで用いられる「キャンセル」とは、**攻撃後のフォロースルー（硬直）を必殺技などを出すことでキャンセルし、隙をなくす**ことを指す。あまりに一般的になったので、いちいち「○○キャンセル××」と言われることもなくなり、大抵の場合「○○→××」で済まされているが、これでは初心者（特にわくわく7のようなゲームには多いかも）には何のことやらサッパリだろう。しかもこのゲームの場合、キャンセルの一言では片付けられない細かい分類もある。そういったことも含め、それらキャンセルを丁寧に解析していこうと思う。

必殺技でキャンセル

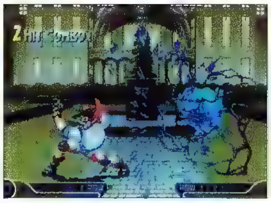
もっとも一般的に「キャンセル」の表現が使われているのが、この「通常技を必殺技でキャンセルする」テクニックだろう。

やり方は単純。特定の通常技がヒットした瞬間に必殺技の入力が完了していれば、その通常技をそこで強制的に終わらせて必殺技を出してくれる。あまりくどく説明するとこんがらがってしまうので、要するに「早くコマンド入力すればいい」と覚えてほしい。

ただしこのキャンセル、わくわく7においてはそれほど重要視されるものではない。と



この瞬間に入力が完了すれば



すぐに必殺技がでて連続ヒット。

言うのも、基本的にはっきり「キャンセルがかかる」といえる通常技が少なく、実際に利用価値があるのは雷とアリーナぐらいのものだからだ。ほとんどキャラ特性と言ってもいい。

一応補足しておくと、キャンセルで出せる技は「必殺技（WP版を含む）」「ドキドキア



キャンセルせずに必殺技へつながるものもあるが、タイミングは難しめ。

タック」「ハラハラアタック」の3つ（ハラハラは使うことはないと思うが）。ちなみにこれから紹介する他のキャンセルは敵に当たらなくても可能だが、必殺技キャンセルのみは、技を当てないと出せない。また、わくわく投げを入力しても何も起こらない。結局、ごく普通に連続（連携）技に使うしかないだろう。

通常技から通常技へ

わくわく7では、通常技を必殺技キャンセルのタイミングでまた通常技へとつなぐことができる。某ゲームではチェーン○コ○ボとかゼ○コ○ボとか呼ばれているものと言えば通りがいいだろう。やり方も簡単で、必殺技キャンセルと同様、通常技がヒットした瞬間に次のボタンを押すだけだ。

ただ、やはりこれにも制限があって、キャラによってつながる（キャンセルがかかる）組み合わせが決まっている。それらを表にまとめたので参照



やっぱりこの時に入力。

キャラ名	つながりかた	備考
爆皇雷	小P→小K→大P→大K	小Kは立ちだとそこまで　大Pのみ立ち、しゃがみレバー入れにつながる。
アリーナ	小P→小K→大P→大K	大Pは、1、2段目だちらでも可
スラッシュ	小K→大K	立小P→しゃがみ小Kがつながる
ティセ	小→大	小P→小P、小Kが目押しでつながる
ポリタンクz	小P→小K→大	タイミングが激ムズ
まるるん	小P→小K→大	小P→小P、小Kが目押しでつながる
ダンディーJ	なし	立ち小P→しゃがみ大Kがつながる



つながっちゃいます。

してほしい。補足すると、「～中に○○」といった特殊技（技表に載っているもの）は扱っていないが、唯一雷だけは小攻撃からレバー入れ大攻撃を出すことができる。また、通



立ち小P→屈小Kは、ボタンが早ければ立ち、

常技コンボ中は立ちとしゃがみを切り換えることができないが、後述のしゃがみキャンセルを使うことでつなぎ直すことは可能だ。

特殊技でキャンセル

ち大パンチ中にBボタン」といった追加入力系のものを指す。

これらは完全にキャラ特性として割り振られているので、システムとして特に説明することはないだろう。ただ、1つ特殊なテクニックがあるので紹介する。

それは、「追加入力に使ったボタンを押す時に同じボタンを使った必殺技を入力すると、特殊入力技の代わりにその必殺技が出る」というものだ。例えばアリーナで立ち大キック中にDを押すと追加入力技が出るが、この時に⬇⬋⬅を入力しておくと大アリーナトルネードが出る。



遅ければしゃがみで小Kがでる。

これは基本的に同じボタンのみでしか受け付けていないので、立ち大キックキャンセルWPアリーナトルネードはできない。



この場合は必殺技キャンセルではないので、



空振りしても必殺技が出せる。

しゃがみキャンセル

恐らく「ギャラクシーファイト」と「わくわく7」以外どの格闘ゲームにも存在しないと思われるのが、このしゃがみキャンセルである。特定キャラの立ち小パンチを、しゃがむことでキャンセルしてしまうというものだ。

やり方は文字通り、攻撃判定が出た瞬間にレバーを下方向に入れておくだけ。成功すると、小パンチをキャンセルするタイミングで瞬時にしゃがみ状態になる。

これの便利なところは、あくまで「しゃがみ状態」になるというところ。ただのしゃがみなので、通常技も出せれば中段技、もちろん必殺技も出せる。素早く操作すれば立ち技につなぐことも可能だ。立ち小パンチ（斬り?）がしゃがみ状態にも当たるスラッシュは、接近戦で重要な役割を果たしてくれるはず。

これらのキャンセルは、すべて組み合わせて使うことができる。

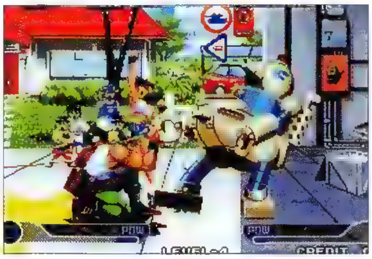
連続技の少なそうなわくわく7だが、工夫すれば多彩で高威力な連続技も不可能ではないぞ。



この状態から



何もしなければまだ動けないが



レバーを下に入れておけば、もう動けるように。



あんまりおそいと、なげぬけできないんだよね！まるるん!!

やられ判定はどこ?

連続技ついでに、やられ判定の有無についても触れておきたい。このゲームにはさまざまなやられ方があり、それらの細かい性質を理解していれば、さまざまな局面で与えるダメージを増やしていける。

●地上のけぞり

地上でダウンしない技を食らった場合、やられポーズのまま後ろにのけぞる。この間はずっと無防備なので、素早く技をつなげばさらに追撃ができ、連続技が成立する。

このけぞり時間は技によって変わり、小攻撃は短く大攻撃や必殺技は長くなる。アリーナのジャンプ大パンチのように、1発目よりも2発目のほうがのけぞり時間が長いといった特殊な例もあるので、いろいろチェックしてみよう。



特殊技なので激しくのけぞる。ダッシュ小パンチにつないでいこう。

●ダウン&空中ダウン

技表でこう記されている技は、相手にヒットした、もしくは空中の相手にヒットした場合、相手をダウンさせることができる。ただし空中ダウンの技が地上でヒットした場合、普通の地上のけぞりと同じ（厳密には少し違うが）効果となる。

このやられ方の場合、やられた直後のほんの短い時間のみ追撃を受け付けている。それを過ぎた後は完全無敵になり、地面に落ちてダウンするまで攻撃は食らわない。多段必殺技でダウン属性を持っているものは、自動的に相手を持ち上げつつ連続で攻撃がヒットするが、手づくりでダウンに連続技を入れる時は思ったより急いで技をつなげる必要がある。

ちなみに、この時攻撃さえ当たっていれば、すべての技がヒットする。通常技を当てた場合は空中で食らったことになるので、次の「空中のけぞり」状態になるぞ。



この状態ではまだくらい判定が残っているので



いろんな技で追撃可能



しかし、あまり時間がたつと当たらなくなってしまう。

●空中のけぞり

空中でダウンしない技（主に通常技・特殊技）を食らった場合、そのまま空中で体勢を立て直し、地面に落ちる前に動けるようになる。この間のやられポーズが空中のけぞりだ。

空中のけぞり中は完全無敵なので、ダウン技のように追撃を食らうことはないが、なにぶん回復するのが空中なので非常に不安定。

空中ガードでやり過ごすのが無難だが、着地後は注意。



落とされた後に手を出すと、



再び空中でくらってしまう。詳しくは空中ガードの章で。

●ぶっとばし

これは専用のページがあるのでそちらを参照のこと。ぶっとび中と壁叩きつけ後の落下中は完全無敵なので、追撃を食らうことはない。

これらのやられ判定を考慮しつつ、うまくキャンセルで技をつないでいきたい。

思わぬ状況で大きなダメージを与えられるかもしれないので、いろいろ頭をひねってみよう。

WAKU WAKU SEVEN SYSTEM TECHNIQUE

空中ガード

一見理不尽に見える「後出し」も、他のシステムを勝代すれば充分裏をかける。いろいろ試してみよう。

担当：はまー

わくわく7の空中戦はけっこう特殊で、それなりの知識がないと確実に不利になってしまう。ここでしっかり基礎を固めておこう。

反撃重視？ 意外と高性能

まず、空中ガードの性質・性能について説明しよう。一般的なところでは、

- **相手の空中技、跳び上がる技の空中部分、飛び道具に属する攻撃を防げる**
- **ジャンプの方向によらずガード可能**
- **ジャンプした瞬間は空中ガード不可**

というのが基本的なところ。「跳び上がる技の空中部分」とは、例えばライのイナズマアッパーは、出始めの地上部分は空中ガード不可だが、地面から離れた後の攻撃は空中ガードできる、といった状況を示している。



ここはガードできないが、



ここまで高ければＯＫ。

そして忘れてはならないのが、

1 空中ガード後は技が出せる

2 空中でダウンしない技を食らった後は、回復後ジャンプ状態になる

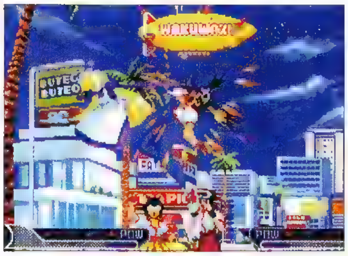
というわくわく7独特のシステム2点。これは攻撃・防御のどちらにも深く関わってくるぞ。

逃げか？打撃か？

空中ガード後技が出せるということは、相手の攻撃をガードした後に、技を出して隙ができた相手に反撃できるということになる。お互いのジャンプがかち合った時、焦って先に技を出して空中ガードされると、よほど変な位置関係でないかぎり反撃は免れない。2の要素もあるので、へたをすればヒットしてもやられてしまう。よって、跳び込む時のセオリーも以下のように変わってくる。



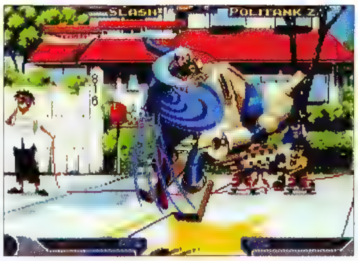
落ちついてしっかりガード後、



痛い技で大反撃。基本。

- ダウン属性を持つ技を中心に使う
- 空中戦になったら空中投げを狙う

通常の攻撃では、仮に打ち勝ったとしてもお釣りをもらってしまう可能性が高い。ならばダウンさせる技で跳び込めば、少なくともヒット時は反撃を受けることはなくなる。地上ヒットした場合、連続技が入りにくいので大ダメージは期待できないが、いちいち打点を調整する必要がないのは大きい。



ヒットしさえすれば安全。打点が低ければ連続技も狙える。

こういった特殊な空中技を持たない（持っていても使いづらい）キャラは、ジャンプ攻撃を出すタイミングを相手の行動によってしっかり合わせる必要がある。もし相手が空中ガード後の反撃を狙っているようであれば、できるだけ引きつけて空中投げを決めよう。ぶっとばし攻撃を受けた後にC or Dで反撃を試みた場合は特に重要。

お手玉には注意

空中で回復した後まだジャンプ中ということは、「空中ガードできない通常技で落とされる→回復後のジャンプに空中ガードできない技を重ねられる」という状況も考えられる。技によっては、ひょっとして抜けられないのでは？と思うかもしれないが、ご心配なく。実は、空中で技を食らった後は、次の空中ガードは全ての攻撃を防げるようになっている。跳び込みをくぐられた後に空中で小パンチ→小パンチとやられても、最初の1発は食らってしまうが、次の小パンチは空中ガードできる。



通常対空で落とされても



次の攻撃は防げる。高さによっては反撃も可能。

ただ、何でもガードできるからといって安心してはいけない。地上に降りれば当然ノーマルの状態に戻ってしまうので、そこを投げや中段技で狙われることもあるはず。それを避けようと空中技を出せば、今度は空中ガードで防げたはずの技を食らってしまう。要は駆け引きなのだ。

郵便はがき



101-□□

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社

ゲーメストムック　Vol.63
「わくわく7」係

ふりがな		年齢　（　　）歳
お名前		性別　　男・女
ご住所 〒□□□-□□　電話（　　）　-		
①小学（　　）年　②中学（　　）年　③高校（　　）年		
④大学（　　）年　⑤フリーアルバイター		
⑥社会人　⑦その他（　　　）		

※アンケートを送っていただいた方の中から抽選で5名様に、編集部謹製豪華粗品をプレゼントいたします。

キリトリ線

わくわく7　読者アンケート

問1　この本の価格についてお答えください。

安い　まあ安い　妥当　やや高い　高い

問2　この本の内容についてお答えください。

満足　まあ満足　普通　ちょい不満　不満

問3　この本のなかで、良かったところとダメだったところを教えてください。

良かったところ	
ダメだったところ	

問4　原画等の設定資料ページは、あったほうが良いと思いますか？

良い　どちらでもいい　いらない

問5　今後ムックにして欲しいゲームがありましたら教えてください。

ご意見・ご感想をどうぞ

ありがとうございました。

WA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA

対戦の章

わくわく7

人として人に勝つ



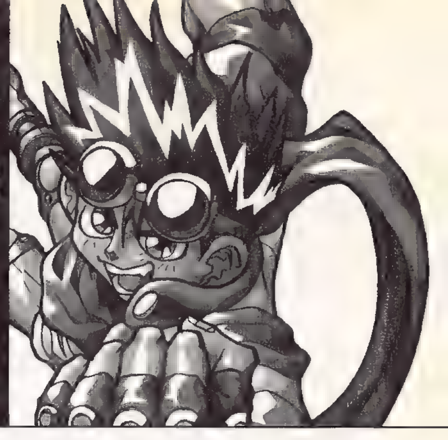
WA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA U

対戦攻略 爆皇雷

動きは派手なんだって

基本が非常に重要な雷。覚えることは多いが、頑張っていこう。

担当：KAL

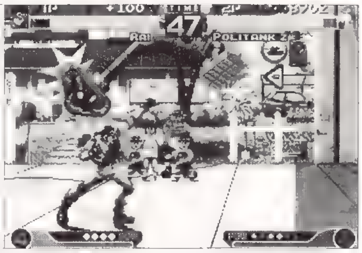


常に必要な技

戦法等の解説に入る前に、数々の戦法とはまた別に、覚えておかなければならないいくつかの技について、説明をしておこう。これらは、いつでもどこでも、必要となったときには最優先で使用される。常に心のどこかにとどめておくことが重要だ。

対空技・・・屈大P

ジャンプ攻撃に対してめっぽう強いしゃがみ大パンチ。これは信用していい。強い。相手が跳んできたら、引きつけることなくただ出すだけで良い。



こんな技だって平気で落とす。

ポリタンクのジャンプ小キック、スラッシュのジャンプ大パンチ（レバー入れ、ノーマル両方）、真上にきたときの雷の脳天キックが、位置やタイミングによって落としにくいことがあるが、この技は絶対に使っていこう。とにかく強いのだ。

つなぎ技・・・屈小P

雷の小パンチは立ち、しゃがみ両方とも連打が利くが、立ち小パンチはしゃがまれていると空振りしてしまう相手がいるので、一部の連続技を狙うとき以外はあまり使わない。対してしゃがみ小パンチは技と技の間をつなぐ"固め用"の小技として重宝する。おもな使用場面は、ジャンプ攻撃をガードさせたあとなど。

同じ使い方をするつなぎ技に小足払いがあるが、こちらは出が遅いのでそれほど重要ではない。

雷のしゃがみ技はすべて下段判定（立ちガード不可能）なので、あえて小足払いを使用する必要がないのだ。相手プレイヤーにしゃがみガードを意識させるときに使う程度だろう。

戦法のバランス配分がポイント！

それでは雷の対戦時の戦法について解説していこう。

雷はとれる行動の選択肢が多く自由度が高いが、それゆえ初心者、あまり格闘ゲームをやり慣れていない人には若干難しめとなってしまっている。

どれを基本にどう動けばいいのか、的を絞るのが大変だ。

そこで雷の主戦法を分かりやすく3つに分け、これを柱に解説を進めていくことにしよう。

主戦法三本柱

1・牽制モード
2・攻撃モード
3・スーパーモード

雷の戦法を単純にまとめるとこうなる。対戦中は常にこのなかのどれかの行動を取っていることになるわけだ。

どれをどれくらいやればいいのか、それが最も重要な点で、各戦法の配分をバランス良く行わないと、偏りが目立つ、ボロの出やすい雷になってしまう。

牽制モード 相手の隙を誘う

積極的に攻撃をしにいくわけではないが、なにもせずにじっとしているわけでもない。とりあえず何か技を出していて、それで相手キャラにむかって攻撃らしいことをしている。

それが牽制モードの動きの基本だ。このときの技（攻撃）は、さして大きな成果を期待できるものではなく、その代わり危険度も低いというのが特徴。

「安全なところからちょっかいを出している」といったイメージだ。

この牽制モードは、さらに2つのモードに分かれる。「空中牽制」と「地上牽制」だ。

【空中牽制】

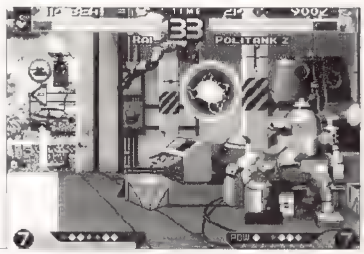
ジャンプまたはハイジャンプして空中から飛び道具の空中イナズマキャノンを出し、これで嫌がらせをする。使用頻度はかなり高く、戦法全体からみても、雷のメイン行動の1つといえる。

それほど重要で、利用回数が多い。

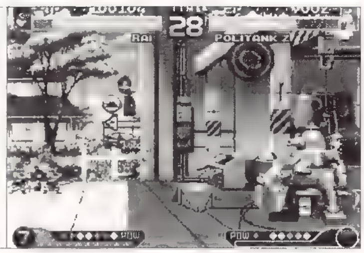
この空中牽制、ただジャンプしてイナズマキャノンを出しているだけだが、たったこれだけでもかなりの選択肢がある。たかが空中イナズマキャノンと馬鹿にしないこと。

まず、ノーマルジャンプで跳ぶか、ハイジャンプで跳ぶのか。これは基本的には通常ジャンプでいい。

画面がズームアウトしてお互いの距離がかなり離れているときや、後述する攻撃モードに移ろうかどうか判断しかねているとき、こんなときだけC＋D↓ハイジャンプで、より高いところから安全に、より遠くへイナズマキャノンを飛ばそう。



通常ジャンプのイナズマキャノン。

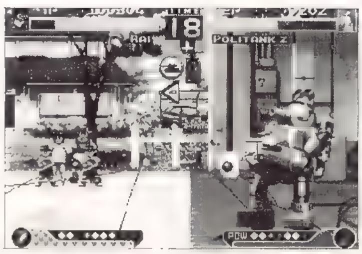


こちらはハイジャンプのイナズマキャノン。

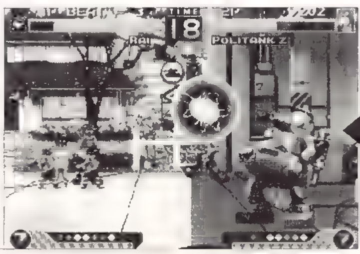
次に考えるのは、ジャンプの、どのあたりで空中イナズマキャノンを出すのか。跳びあがってすぐなのか、ジャンプの頂点付近なのか、それとも頂点を過ぎて下降をはじめてから出すのか。

すぐに出すほど安全だが、相手の意表を突ける確率は低くなる。が、これは「すぐに出す」で構わないだろう。相当な心理戦になって相手プレイヤーとの「読み合い」に勝たなければならないという段になってから、例えば「着地の少し前になってから急に出す」などとやれば良い。

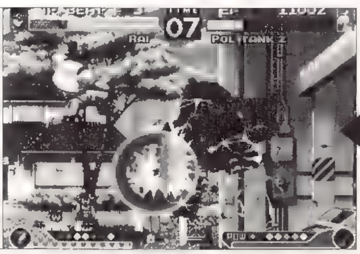
基本の通常ジャンプ→空中イナズマキャノンだけでも、「前ジャンプ」「垂直ジャンプ」「バックジャンプ」と3つも選択肢があるので、ここら辺からきちんとこなしていこう。



跳び込むとみせかけて…、



空中イナズマキャノン。



そしてもう1度、今度はバックジャンプからイナズマキャノン！

「地上牽制」

わりと堂々と技を出していけた空中牽制と比べると、地上の牽制は危険度も増大して難しくなる。

主に使っていくのは「立ち小キック」だ。出が早く、リーチこそ大足払いに引けを取っているものの、隙の少なさを考えると適任だろう。この技をピッピッと出していき、これの先端部分をかすらせるようにしていく。

目的はダメージではなく、相手の行動をいちいち止めにかかる、やはり嫌がらせ行為だ。なにかやろうとすると「ペシッ」、この!と思って反撃しようとするとまた「ペシッ」と当たるようにする。

何気ない牽制行為だが、はっきり言って上手な雷、対戦馴れしている雷はこの辺で差をつけてくるぞ。


リーチ負けしてない相手には、立ち小Kで牽制。

例としては、「立ち小キック1発から大足払い」、「立ち小キックを2発~3発続けて出す」、「立ち小キックをガードさせ、チェーンで立ち大キックを出す」など。

2・攻撃モード ラッシュをかけろ!

牽制モードとは打って変わって、やられる危険を冒しながらも大ダメージをあたえるために、こちらから接近戦を挑む。それがこの攻撃モード。

攻撃モードでは、あるひとつの技が大活躍する。それは、「脳天キック(詳しくは後述)」と呼ばれる特殊なジャンプ攻撃だ。この技は真下に対してかなり強く、また急降下するため「ほわ~ん」としたジャンプだけでは実現不可能な、怒涛の攻撃で押していくことができるのだ。

ただしこれは目的ではない。攻撃モードの目的は、ズバリJ大Kからの連続技だ。J大Kからの連続技を最終的な狙いとし、これを実行しやすくするために脳天キックでラッシュをかけるのだ。

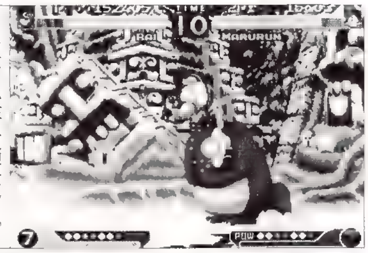
「脳天キックを使った上下の揺さぶり」

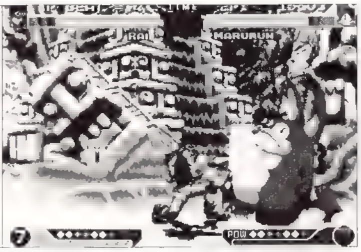
攻撃モードで接近戦を挑むとき、ただ脳天キックを連発するだけでは不十分。脳天キックによる上からの急襲攻撃をより効果的にするために、適度に地上の技、それもしゃがみ小パンチなどの下段技を混ぜていこう。

こうすれば、相手は脳天キックをくらうまいと立ちガードをするだろうが、そうすると下段技がヒットしやすくなる。

それでも立ちガードをやめない相手なら、もっと下段技を増やしていき、すぐしゃがみガードするようなら脳天キックと交互に出していけばいい。


跳び込むときは、昇りで小Pを1発空振りしておくのがいい。


そして直角急降下、脳天キック。このあとが問題だ。


今回は屈小Pを1発はさんでみた。抵抗すると、ペシ!

まとめると、「脳天キック→しゃがみ小P」、「脳天キック→脳天キック→しゃがみ小P→しゃがみ小P→脳天キック」、「脳天キック→しゃがみ小P→小足払い→大足払い」と、単純な例を挙げてみたが、これらの中からどれかを選んで、攻撃を続けていくわけだ。

「脳天キックを使った起き攻め」

相手キャラを転ばしたあとの起き上がりモーションに対して、直接攻撃をしかけるのが起き攻めだ。

脳天キックは前方向にはまったく攻撃判定がないが、後ろ方向には多少攻撃判定が存在する。

したがって少しだけ頭上を越えるようにしてから脳天キックを出すと、瞬間的に向きが変わってガード方向が逆になる。

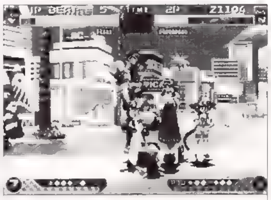
いわゆる「めくり」と似たような攻撃をかけることが可能だ。

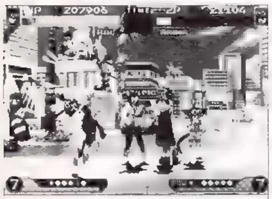
この、後ろまでをカバーする脳天キックの性能を利用して、相手が起き上がるところにこれを重ね、再度転ばせる、またはラッシュに持ち込むのだ。

起き攻めをする場合、はじめのうちは多少早めに垂直ジャンプしておき、起き上がり攻撃をかわしつつこれをつぶすようにするといい。

これは脳天キックでダウンさせたあとのような、相手キャラの目の前にいるときに有効な選択だ。

こうして相手の出方を見て、移動起き上がりをするようなら、次からは移動する方向を見てそちらへジャンプして脳天キックを重ねにいく。


移動起き上がりに対しては…、


そっちへ移動してから脳天キック。

逆ガードはジャンプ大Kでもできるので、連続技で一気に大ダメージを与えたいときはチャレンジしてもいいかもしれない。また、脳天キックを使った逆ガードは、普段のラッシュの中に組み込めるようになると戦力UP確実なテクニックなので、この起き攻めで感覚を養おう。

3・スーパーモード

スーパーモードとは、読んで字の如し、スーパー雷になって闘う、その戦法だ。

理想から言えば、雷は常にスーパー化していたいキャラなのだが、普段からとっている戦法が戦法なだけに、スーパー化しても無駄に終わることが多い。せっかくスーパー化しても牽制などをしていてはもったいないし、かといって攻撃しようにも、相手キャラがスーパー化したらガードを固めにして、極力攻撃はくらわないようにするのが常識だ。普通にスーパー化したら、スーパーモードが終わるまでガードしきられる可能性だってある。

そこで、雷はスーパーモードの発動に、ある程度の条件を付けることをお勧めする。

こんなときは「ス~パ~ライ~!」

スーパーモードの発動しどころだ。ポイントとなるのはダッシュ大Pの「ローリングナックル」。これがヒットしたら、次はスーパーモード発動だ。理由は、ローリングナックルの気絶値が高いため。ローリングナックルは上段→中段の2段技で、それぞれが30の気絶値をもっている。1段目がヒットすれば2段目も自動でヒットするので、もしこれが直撃していれば、相手キャラの気絶値は50~55近くになっているのだ。

ここにスーパーモード発動モーション(気絶値50)が当たれば、うまくいけば相手キャラをくらくら状態にすることができる。これはおいしい。


ローリングナックルが当たったら、


スーパー発動モーションを重ねにいってもいい。

もしローリングナックルが2段目しか当たってなければ、もう一度起き上がりなどにローリングナックルを重ねにいき、気絶値を溜めてやろう。

ローリングナックルは、ガードされても反撃を受けない優秀な技なので、出すこと自体がバレバレでなければなんの問題もなく使っていける。

爆皇雷 対戦攻略

スーパー波動モーションはこう当てろ

では、次に実際にスーパー発動を当てにいくときのテクニックを紹介していこう。

ローリングナックルやイナズマアッパーなど、当てた後自分がすぐに動けるようになる技のあとなら、技の硬直が切れると同時にダッシュして、相手キャラの上を通過した瞬間に「スーパーライ〜ー!」。

これもいわば逆ガードを狙っての行動だ。

あまりにドンピシャなタイミングだと、出している自分でもどっち向きに出るのか分からないことがあるが、操作はボタンを同時押しするだけなので楽。

上を通過された（かどうかは、実際にはその瞬間までわからないのだが）ことに対応できなかった相手は、向きが変わってもレバー方向が元のままでガードにはならず、気絶値50をくらうことになるのだ。



ダウンさせたら、速攻ダッシュ。


レバーを入れ続けていると…、



相手キャラの上を通過するので、この瞬間に…、



スーパー発動でガード方向を惑わす。

大足払いなどの硬直が長い技のあとは、普通に起き攻めをするか、多少強引だがやはりローリングナックルを重ねにいこう。

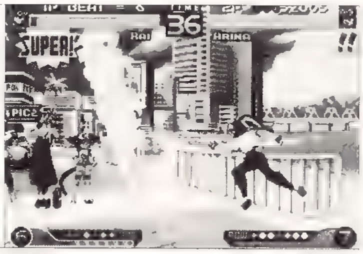
なお、何らかの形で発動モーションがヒットしているなら、このあとは迷うことなくローリングナックルだ。またローリングナックルを警戒している相手なら、反撃を誘ってこれにイナズマアッパー大（当然レバー下入れ）を当てていく、などの機転が利くとなお良い。

展開上、やむを得ないときだけ、対空やガードキャンセルでスーパー化しよう。

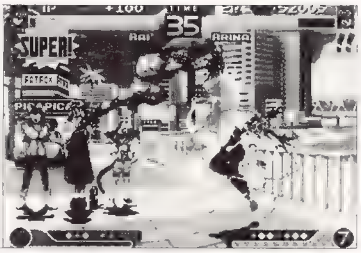
とにかく、ローリングナックルヒット後は発動モーションを当てにいく。逆に発動モーションがヒットしたら、ローリングナックルを重ねにいく。これを忘れなければOKだ。

スーパー中は空中クラッシュだ

スーパーモードになったら、「空中イナズマクラッシュ」を積極的に出して行こう。空中クラッシュは技の出がもの凄く早いので、これを見てからガードなんてできるわけがない。しかももともと威力の高いクラッシュが、スーパー化によってさらに痛くなっているのだ。ジャンプした直後、バックジャンプして着地するまえ、などが出しどころだ。



バックジャンプして着地する少し前に…、



突然空中クラッシュだ。速いぞ。

とはいえ、スーパーライになった途端に行動が空中クラッシュばかりの単調なものになるのは問題なので、かなり強力な選択肢が増えた、と考えてもらったほうがいいだろう。

それでもやはり、空中イナズマキャノン等による「牽制」がしっかり行われていれば、空中クラッシュの命中率はそれほど悪くないはず。

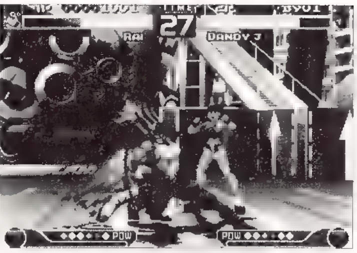
いらいらして空中イナズマキャノンをつぶしに来たところに、飛び出す雷が激突するのだ。

返し技も重要だぞ

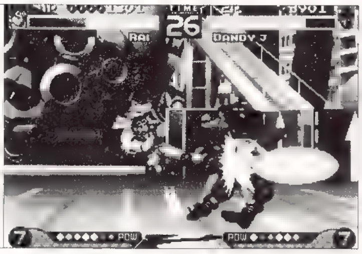
相手キャラの隙の大きい技をガードした後の返し技としては、ゲージがある状態であれば超力轟雷電撃拳が役に立つ。

ゲージがなければダッシュ大Kの「雷だぁー！キック」で代用が可能だ。

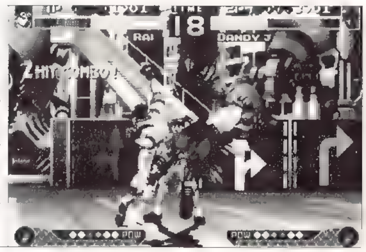
もし密着するほど近ければ、大のイナズマアッパーでもいい。



めり込むような技をガードした。でも遠いなぁ…。



こんなときは雷だぁー！キックだ。



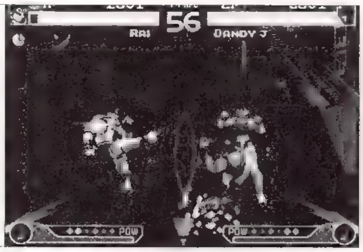
密着していればイナズマアッパーが返し技。

またこれは返し技というわけではないのだが、地上での牽制、固めのとき、ただ立ち小キックを出すだけではなく、たまに立ち小K→立ち大Kとチェーンで出してみよう。

立ち小Kの先端が相手キャラに触れていさえすれば、次の立ち大Kは相手キャラに触れることなく、ぎりぎりでスカる。

心理的な問題か、反撃しようとする相手は、これによく当たってくれることが多いのだ。

焦っている人ほどくらいやすい、ということを覚えておいて損はないだろう。



立ち小Kの先端をガードさせたら、チェーンで大K。



すると立ち大Kは空振りする。これが罠。

どう組み合わせる?

雷の基本的な戦法はおよそわかってもらえたと思う。

後は、それぞれの戦法をどこまで細かく組み合わせていけるかが重要になってくる。

いつまでも牽制ばかりではダメなのだ。

とはいうものの、牽制による事前準備なくしては攻撃もままならない。

スーパー化も逃さずやりたい…。

いろいろしなくてはならないことはたくさんある。

しかし、もっとも勝敗を分けるのはプレイヤー同士のかけひき、読み合いなので、これに敗れていては雷を使っていても勝ちはこないぞ。

攻略記事を参考に、自分なりの戦法を考えてみてほしい。

連続技コーナー 基本からオマケまで

それでは最後に雷の連続技を解説しよう。簡単で初歩的なものから、成功すれば勝ちはイタダキ！な大がかりなもの、普段から狙っていく細かいものなど、いろいろあるぞ。

お手軽レベル

J大K→屈小P→小足払い→大足払い

タイミングよくボタンを押していくだけでいい、俗に言うチェーン系の連続技。単純で地味なわりには意外に威力があり、接近戦でもつれたときなどにとっさに出せるのが利点。省略して「小足払い→大足払い」でもいいぞ。こちらは「隙のある技をガードしたあと、反撃したいけど失敗は絶対にいや！」という人向けだ。

同系統のものに**J大K→大足払い**と、**J大K→立ち大P→立ち大K（屈大P→大足払い）**がある。が、前者は失敗してガードされると反撃確定（相手の目の前にいることになるため）、後者は大Pか大Kのどちらかが空振りすることが多い。そのためどちらもあまり勧められない。

実戦レベル

J大K→屈小P→立ち大P→イナズマキャノン

ちょっと練習が必要な、それっぽい連続技。

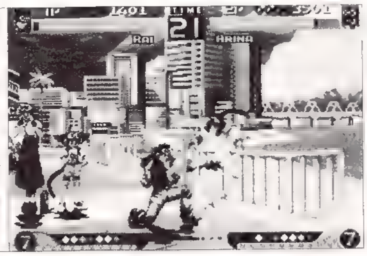
お手軽にできるものではないが、実戦レベルではこれくらいの連続技ができないと多少キツイ思いをする。

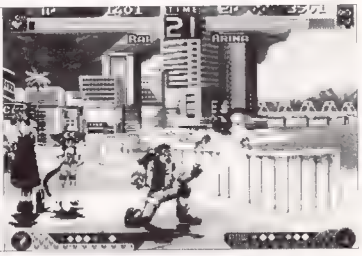
この連続技の長所は、まず通常使用可能な技だけを使っているわりに威力が高い点。次に、必殺技を使うことによって、もしガードされてもガードの上から体力を削り取れる点。相手キャラにもよるが、反撃を受けにくいというのも大きな長所だ。

最後に、「満足感」を得られるという特典がある。

多少難しめではあるが、強力な連続技を確実に決めた、という手応えを中級プレイヤーは実感することができるし、基本連続技からランクUP中の人なら、これが1回でも決まれば次への支えになる。

以上の理由から、この連続技はなんとしても修得しよう。


屈小Pを当てたら、落ち着いて…


レバーを中立に戻して小Pが引っ込むのを待ち…



立ち大P。目押しは落ちつきが大事。

技術的に難しいのは、屈小Pから立ち大Pへのつなぎの部分。

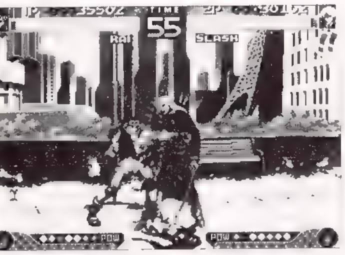
ここはチェーン（わくわくコンボ）ではないので連打ではダメ。屈小Pを出したあとはすでにレバーを離しておいて、小Pが引っ込んだ瞬間に目押しで立ち大Pを出すのだ。「ちょっと遅かったか？」というくらいが丁度いい。

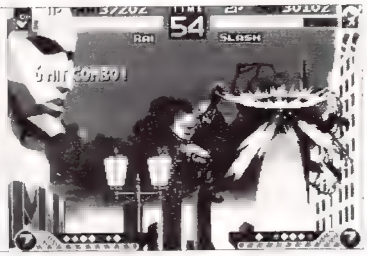
余裕が出てきたらチャレンジしよう

J大K→立ち小P→大イナズマアッパー

J大K→立ち大P→小イナズマアッパー

だんだん雷を思うように動かせるようになってきたら、連続技のほうも、目的別に使い分けていくようにしよう。


お勧めは小Pキャンセル大アッパー。



大アッパーはレバー下入れを使おう。気絶値が高いのだ。

とりあえずは気絶を狙っていくのがいい。

ここに挙げた連続技は、まさに気絶を狙ったものなのだ。

2種類あるのは、ジャンプ攻撃が当たったときの位置（間合い）と相手キャラによって、使いわけていくためだ。

ゲージがある時は、どんどん狙おう

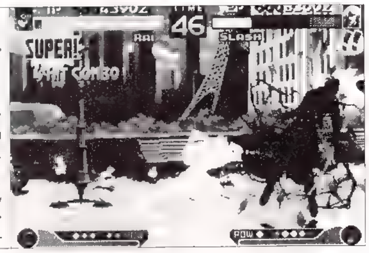
J大K→立ち小P→立ち大P→イナズマクラッシュWP

普段は出が遅くて連続技には使えないイナズマクラッシュだが、ボタン同時押しでWP版にすると、出が早くなり連続技に組み込める。しかも威力絶大だ。

心構えとしては、普段から狙っているイナズマキャノンにつなぐ連続技のチャンスが訪れたとき、ゲージがあればすべてクラッシュWPにする、そのためにゲージの有無には常に注意を払っておく、といった感じだ。

別に小Pはなくても構わない。

スーパーモード発動中に決まると9割以上減らしてしまうという、なんとも恐ろしい連続技だ。



スーパーモード中にクラッシュWPが決まると…


満タンからここまできました。

同系統の連続技に、クラッシュWPをドキドキアタックの「超力轟雷電撃拳（乱舞）」にかえたものがある。

入力は難しいが、威力もその分UPするのでチャレンジしてみてはどうだろう。

一応、もう一つのドキドキアタック、「轟雷テンペスト」も連続技にはなるが、はじめの2～3ヒットだけであとはスカってしまい、隙だらけになってしまう。かすりだけなので気持ちよくもなく、まったくおすすめできない。

修得すれば、確実にプラス！

脳天キック→イナズマアッパーorイナズマクラッシュWPor昇り大P

これらは絶対にできなくてはならない、というものではない。

また、特別凄い連続技でもないが、基本戦法で頻繁に使うことになる脳天キックからの連続技なので、覚えれば確実にプラスになる。

特に見てからクラッシュWPにつなげることができれば、いざというときに助かるはずだ。


脳天キックヒット！気絶を狙うなら…



イナズマアッパーWP、レバー中立だ。威力ならクラッシュWPを。

対戦攻略 アリーナ

愛されるって罪ネ！

アリーナに、じりじりした闘いは不似合い。ワンチャンスを常に狙い続け、勝利を無理矢理もぎ取れ！

担当：珈琲ふりーく



牽制力の弱さは1発で補え！

アリーナは中間間合いで気軽に出せる技が乏しい。その中では立ち大キックが役に立ってくれる。しゃがみ大キックは反撃される可能性があるし、しゃがみ小パンチはそもそもリーチ不足だ。アリーナビームは悪くないが、飛び道具が打ち消されてしまうシステムはいかんともしがたい。

牽制合戦をやっていると率が悪いのはこちらなので、ここは腹をくくって攻めることを考える。密着を好めば、連続技を狙いやすいし、投げが強いというシステムもこちらの味方となり、勝率が上がってくる。もちろん相手を1回転ばせたら、きっちり起き攻めをして、逃がさないように闘わなくてはならない。リーチの短いアリーナにとって、仕切り直しは常に不利なのだ。

特攻する前に、弾薬を確保！

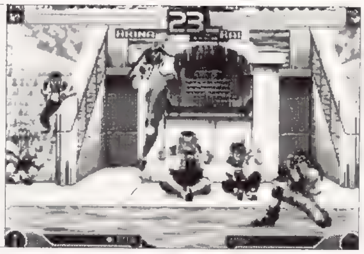
ゲージストックのないアリーナはただの女の子なので、なんとか早い段階でゲージストックを得たい。ゲージがない時や仕切り直しになった時は、ゲージを溜めることを優先して闘っていくことになるだろう。

アリーナのゲージを溜める際の代表的な行動は、立ち小パンチ連打だ。この技はガードさせたりヒットさせたりするまでもなく、ただ連打しているだけで充分にゲージを増加させることができる。相手をダウンさせた時や、相手と離れた時などに、こまめに、しかも瞬間気合いを入れて連打しよう。ただし相手をダウンさせた時は起き攻めのチャンスでもあるので、ゲージを溜めるか起き攻めをするか微妙なところではある。



立ち小パンチ連打でゲージを溜められる。

立ち小パンチ連打以外では、バックジャンプ小パンチ連打などという姑息なゲージ溜め手段もある。ただしこれは自分から画面端側に寄っていくという、大局的に見てマイナスな行動だ。あと少しでゲージが1つ溜まる時などにワンポイントで使うとよいだろう。



バックジャンプ小パンチ連打も馬鹿にできない。

ダッシュ立ち大パンチで特攻

立ち大パンチキャンセルアリーナビームWPの気絶は、非常に魅力である。アリーナはゲージ溜まったら、とりあえずこれを狙っていくことになる。



立ち大パンチの、



2発目（1発目でもいいけど）を、



キャンセルしてアリーナビームWP。これで気絶！

立ち大パンチはこれ以外にも立ち大キックにつなぐ形がある。アリーナの攻撃力の最低保障とも言うべき。

○立ち大パンチ（×2）→立ち大キック

という連続技の存在は大きい。この連続技はガードされた時に最後まで出すと反撃されてしまうので、できれば途中でガードされたか、ヒットしたかを判断したい。その判断ポイントは2つある。

1つ目は立ち大パンチの時点での判断。ここで判断できるようになると、アリーナビームWPを確実にヒットさせることができ、ゲージの無駄使いがない。



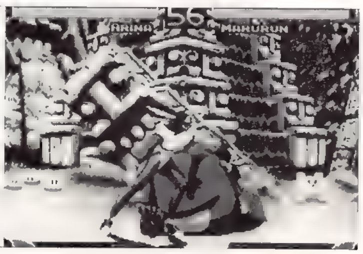
このあたりで判断しきれればすばらしい。

2つ目は最初の立ち大キックの時点。立ち大パンチから立ち大キックまでは決め打ちして、その流れの中でガードされたかヒットしたかを判断し、最後の立ち大キックを出すか出さないかを決める。

できるだけ前者で判断したいところだが、どちらで判断するにしても問題がないわけではない。判断してから技を出すと、どうしても入力が遅くなり最後の立ち大キックがスカってしまう状況が生まれるのだ。それは慣れだけではなく、立ち大パンチが何ヒットするかによるところが大きい。さすがに相手が立っているとちゃんと2ヒットするが、しゃがまれていると1ヒット当たり前、中には当たらない場合すら存在する。



立ち大キックで判断するのも手。



立ち大パンチがしゃがみに当たらないと苦しい。このまま投げにいくとしても。

しゃがみガードされると当



立ち大キックを2発出しちゃうと反撃されるぞ。

たらないキャラを相手にする場合、事態は深刻だ。
そして実はその当たらないキャラは4キャラと、半数を越えている。
その場合立ち大パンチを使わない、という選択肢も存在する。
立ち大パンチの代わりに立ち大キックを使うのだ。
立ち大キックならば、しゃがまれてもちゃんと当たるので、安心して使うことができる。
ただし立ち大キックスタートの連続技というと、さらに立ち大キックか、大アリーナトルネード程度なので爆発力がない。
確実に転ばせることもできないので、攻めがとぎれやすい面も持つ。



安全度は増すんだけどね。

となると、相手が立ち大パンチをくらってくれることを祈りつつ、ある程度の損害を覚悟して特攻することも必要になってくる。
立ち大パンチがしゃがみ状態にヒットするかは、勝率にダイレクトに関わってくる部分なのだ。

しゃがみダッシュでゴリ押し

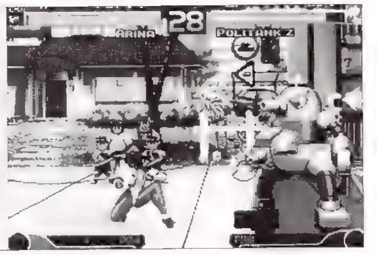
ダッシュからは大パンチや大キックを出すだけではない。しゃがみに移行して、滑り込むのも、重要テクの一つだ。➡➡のダッシュから➘⬇↙とレバーをまわせば、しゃがみで止まってしまわずに、ガードしながら滑ることができる。
この滑り状態は見たままのやられ判定であるため、足元に攻撃できない技、例えばポリタンクのZ弾などをかいくぐりつつ相手に接近することができる。
そこからしゃがみ小パンチキャンセルアリーナビームWPなどを入れてやれば、勝ちは見えたようなものである。



ダッシュから



➘⬇↙とぐるっとまわしてしゃがむ。



ズシャーッとすべる。重要。

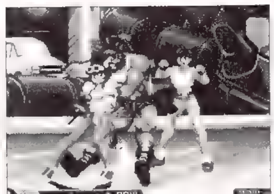
起き攻めはやっぱり…

相手をダウンさせたら、接近するチャンス、ということできっちり起き攻めをしたい。
起き攻めはやはり、ダッシュ立ち大パンチを重ねるか、投げかでいこう。立ち大パンチがヒットすれば、お決まりの連続技だし、投げならまたダウンだ。投げ受け身をとられた時は後述する。
相手が起きあがり攻撃を出した時でも、きっちり立ち大パンチを重ねればほとんどのキャラに勝てるはずだが、難しい。投げもできないので、相手の起き上がり攻撃を読んだらガードするか、スカらせるかして、反撃しよう。もちろんまたダウンさせることが望ましいのはいうまでもないが、あまりきつい起き攻めをすると、嫌がる人もいるかもしれない。

投げ受け身に対するアフターサービス

わくわく7では通常投げに対する受け身がとりやすく、さらにノーダメージになるときている。
起き攻めで投げっていっても、受け身とられて以上、ということが多い。

しかし受け身をとられても以上ではなかったのだ。


通常投げに、



受け身をとられたら、



攻撃を入れることができるぞ。



受け身をとられてから



アリーナビームWPまで入ってしまう。合掌。

受け身後の着地には硬直があるので、そこを狙えば、バッチリダメージを与えられる。
確実なところではアリーナカーニバル。
割とゆっくりめのタイミングで、しっかり入れることができる。入らない時はタイミングが早過ぎるのでもっと遅らせて出してやろう。ポリタンクなどは、かなり遅らせて、ポリタンクが受け身をとったのを見てから、さらに一呼吸遅らせて出そう。
ティセに対してはキック投げでしかも早いタイミングで出さなくてはならない。これは例外なので注意しよう。
投げ受け身された時に入るのはアリーナカーニバルだけではない。
なんと、恐怖の気絶値90、アリーナビームWPも入ってしまうのだ。パンチ投げからはきついが、キック投げからはティセ以外の6キャラに入る（気絶へのプロセス参照）。しかも受け身のモーションが遅いキャラにはダッシュ大パンチが間に合うのでそこからキャンセルアリーナビームWPを使うと即気絶である。
アリーナに対して投げ受け身をとるのは自殺行為といえよう。

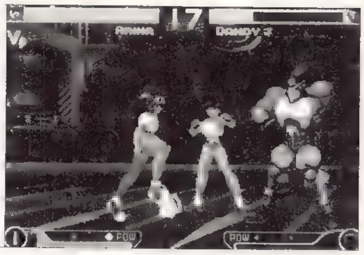
ゲージをどう使うか

アリーナビームWPで気絶を狙うのは基本戦法なので、ゲージはそこに投入されることになる。
そして気絶のサポート技や、ガードキャンセルなど困った時に便利なスーパーモード発動。この2つにゲージを使っておけば、ほぼ間違いない。
しかし、アリーナカーニバルを無視するわけにもいかない。空中の相手を落としてしまうのは仕方ないとして、この発生の早さの魅力は大きい。入力の受付時間が非常に長いのでレバーをちゃんと前に入れておけば、3歩ぐらい歩いてからでもC+Dでちゃんとアリーナカーニバルは出る。ダッシュしたってOKだ。
キャンセルから使う時も、レバーコマンドだけ早めに完成させて、C+Dを連打すれば楽に出すことができる。
もちろん返し技として使う時も同様だ。
気絶を狙うためのゲージをアリーナカーニバルに使ってしまうのは、もったいないという人も、いるかもしれない。



アリーナカーニバルのコマンドを入れてから、

アリーナ対戦攻略



3歩ほど歩いてC＋Dを押しても



アリーナカーニバルが出る！

だが損してるわけではないので、そのあたりは感覚の問題だろう。

アリーナスペシャルはどちらかというとCPU戦用だろう。

対戦ではアリーナビームWPによるらぶらぶ気絶から、すぐに使うぐらいしか使い道がない。

しかもダメージを増やそうとジャンプしてから使うと、らぶらぶ気絶といえど回復されてしまう恐れがある。

回復後スーパーモード発動などで使われると、返り討ちに遭ってしまうぞ。

地上から斜め上方向に出すのが妥協案ではあるが、これも間に合わないことがある。

地上での横方向はダメージが少ないので、少しもったいない。

まぁ狙ってみたい技ではあるので、らぶらぶ気絶からたまに狙っていくとよいだろう。

頭の痛い対空

アリーナカーニバルが空中の相手をしっかりつかめないせいか、アリーナは気軽に跳び込まれる傾向にある。

地上対空では、立ち小キックかしゃがみ大パンチだが、非常に強力というわけではない。

アリーナクラッシュにしてもよほど引きつけないと、潰されてしまうことが多い。

空中ならば、昇りジャンプ大パンチや、大キックを使っていきたい。

空中投げも狙えるならば狙っていこう。

昇りジャンプ大パンチは上昇中に出しても、下降でもう一回出すことができる。

保険で跳び込み時に出しておく手が使えるのだ。

とはいえぎりぎりまで空中ガードする手の魅力にも抗しがたいが。

確実な対空としてはガードキャンセルスーパーモード発動だ。アリーナの超高性能なスーパーモード発動の威力が、いかんなく発揮される場合である。

ジャンプの高いキャラにはダッシュでくぐってしまう手もあるぞ。

Column

狙ってみたい連続技

アリーナは相手を気絶させる機会が多い。落ちついて連続技を狙うことができるので、派手な連続技を入れていきたいぞ。

●ダッシュ小パンチ→立ち大パンチ2発目キャンセルアリーナカーニバル

立ち大パンチキャンセルアリーナカーニバルは、普通に入力しようとすると厳しいが、C＋Dを連打すれば意外に簡単に出すことができる。ダッシュ小パンチを抜いて練習するとよいかも。



立ち大Pを出したらすぐアリーナカーニバルコマンドを入れて、



C＋D連打でOK。

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ2発目キャンセルアリーナカーニバル→追い打ち攻撃

ジャンプ大パンチから立ち大パンチを2発当てるのが少し難しいが、打点を下げるとなんとかなる。あとは前述の通り。

●ダッシュ小パンチ×7キャンセルアリーナカーニバル

ヒット数を上げたい時に使う。24ヒットするぞ。

●ダッシュ小パンチ→立ち大パンチ（2HIT）→立ち大キックキャンセル大アリーナトルネード

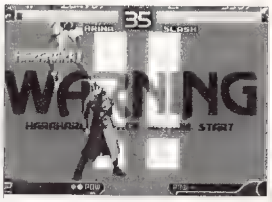
キャンセルを早く行わないとつながらない。11ヒットすれば成功だ。画面端だと受け身をとられて反撃される危険があるので注意が必要だ。

●アリーナスペシャル→スーパーモード発動→追い打ち攻撃

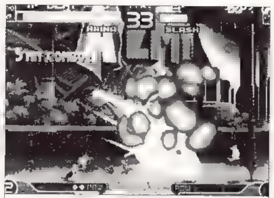
スーパーモードになっていない状態で、最大級のダメージを持つ連続技。アリーナスペシャルは空中で出して斜め下に突進して当てる。相手に密着してから垂直ジャンプしてアリーナスペシャルを出すと、アリーナスペシャルが5HITし大ダメージを与えることができる。斜めジャンプでもよいが、ようは相手の頭上より少しずらして斜め下に突進するとよい。ただし気絶させてからだとすぐに相手が死んでしまうので、浅い角度で当てたり、高度を下げたりしてダメージを調整するとよいだろう。

もちろん相手に回復されてしまうと入らないことがあるのは当然だ。

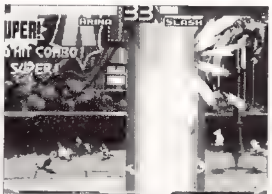
ちなみにレバーを入れずにヒットさせてからでもスーパーモード発動はつながる。ただし追い打ちにはいけないぞ。



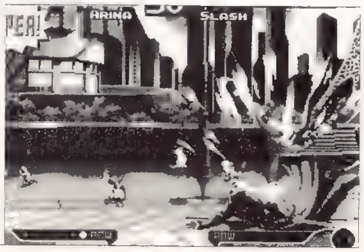
このあたりで空中アリーナスペシャル。



斜め下に突っ込んで、



スーパーモード発動。



さらに追い打ち！「おまけよ！」

●アリーナスペシャル→アリーナクラッシュ→追い打ち攻撃

前述の連続技に準じる。アリーナクラッシュにわくわくパワーを使うと、アリーナクラッシュが1HITしかしないので注意しよう。

アリーナの立ち大パンチが、しゃがみに当たるかどうか表

	しゃがみガード	レバー真下
ライ	×	○
アリーナ	×	△
スラッシュ	○	◎
ティセ	○	○
ダンディ	×	○
まるるん	×	△
ポリタンク	◎	○

◎＝2発当たる　○＝1発当たる
△＝当たる時と当たらない時がある　×＝当たらない

気絶へのプロセス

くらくら値90 アリーナビームWP

相手を気絶させる時の核になるのは、ワクワクパワー版のアリーナビームだ。くらくら値90は伊達ではない。アリーナビームを当てるシチュエーションは次の通りだ。

●立ち大パンチキャンセルから

これだけで気絶を狙える恐るべき連続技。立ち大パンチは1発目でキャンセルをかけても、2発目まで入れてからキャンセルをかけても、相手は気絶する。ただし2発目だけ当ててキャンセルすると相手はぎりぎり気絶しない。



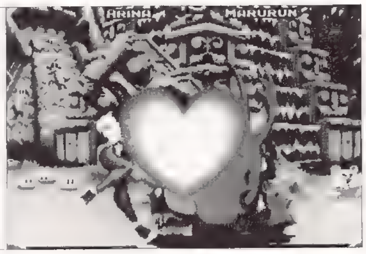
2発目だけからキャンセルすると気絶しない。

●しゃがみ小パンチキャンセルから

近間で気軽に出せるしゃがみ小パンチをキャンセルして連続技にすることができる。ただしこの連続技単体では気絶しない。しゃがみ小パンチを×3にしても同じことである。連打系では立ち小パンチ×5 or 7キャンセルから入れると、気絶するぞ。



しゃがみ小パンチキャンセル



アリーナビームWP。実用的だ。

●跳び込みから

ジャンプ大パンチや大キックから直接アリーナビームWPを入れたり、地上技につないで入れられる。ジャンプ技から直接入れるとぎりぎり気絶値が足りず、できるだけ地上技につないでから入れたい。

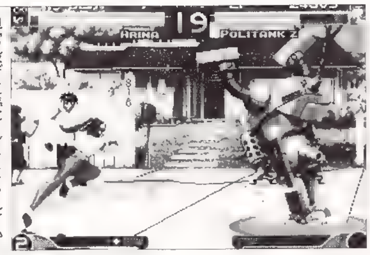
ジャンプ小キックからの空中追い打ちとしても使える。この場合は地上技につないでからというわけにはいかないが。

●アリーナスペシャルから

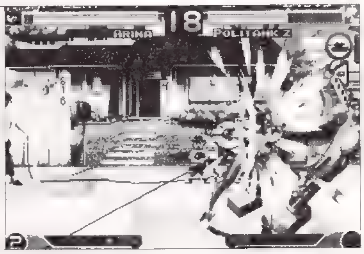
空中アリーナスペシャルからの追い打ちとしても使用できる。ただしアリーナスペシャル自体、相手を気絶させてから使うものなので、あまり意識しておかなくてもよい。

●通常投げに受け身をとられた時

通常投げによく受け身をとってくる相手には、投げから早めにアリーナビームを出すと、投げ受け身の硬直にアリーナビームをヒットさせることができる。投げはキック投げのほうがよい。アリーナビームが早過ぎるときは遅らせるとうまくいく。遅めのキャラにはダッシュで近寄って大パンチキャンセルで即、気絶させることも可能だ。



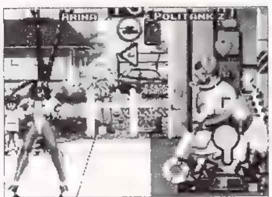
通常投げに受け身をとられてから、



ダッシュ大パンチを入れて、



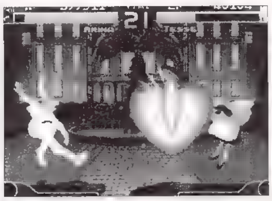
キャンセルアリーナビームWP。



らぶらぶ気絶！

●直接当てる

中間間合いあたりからいきなり出して、ヒットするのを期待する。相手が技を出すタイミングを読んでいれば、うまくヒットすることもあるが、打ち消されてしまうことも多い。お手軽なのでつい使ってしまいやすいが、貴重なゲージを無駄使いしやすいのも確か。



アリーナビームWPも打ち消されてしまう。

気絶のサポート技

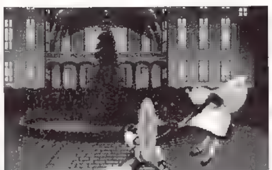
立ち大パンチキャンセルや立ち小パンチ×5 or 7キャンセルアリーナビームWP意外では、即気絶というわけではない。気絶値は時間によって猛烈に減っていくので、早い段階で、気絶値がそこそこある技を当てたいところだ。

またゲージが残っているのならば、スーパーモード発動が手っ取り早い。しゃがみダッシュなどで近付きつつ、ガードキャンセルスーパーモード発動を狙っていこう。

ゲージがないのなら、ダッシュ立ち大パンチ（×2）→立ち大キックを狙っていきたい。

これ以外では、溜めたノーマルアリーナビームや、ノーマルアリーナトルネードが気絶値の高い攻撃といえる。

これらの気絶のサポート技達はスーパーモード発動以外、アリーナビームWPが当たるシチュエーションに比べると、実は狙いにくい。ゲージストックが2個以上ある時は、アリーナビームWPを当ててから、スーパーモード発動でOKだ。しかしゲージストックが1つしかない時は、基本的には立ち大パンチキャンセルアリーナビームWPを狙う。そして何かの拍子に気絶のサポート技達が入ったら、様々なシチュエーションからアリーナビームWPを狙っていくとよい。



ダッシュからのしゃがみですべりつつガードして、



ガードキャンセルスーパーモード発動なんてどう？

アリーナの表 通常投げが受け身をとられた時に、アリーナビームWPが入るか

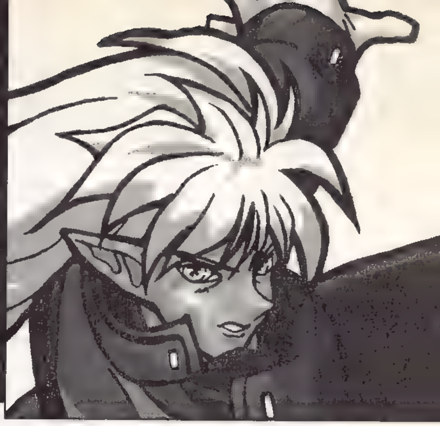
	パンチ投げ	キック投げ	備考
ライ	×	○	
アリーナ	×	○	
スラッシュ	○	○	キック投げからはワンテンポ遅らせる。
ティセ	×	×	キック投げからアリーナカーニバルを使おう。
ダンディ	×	○	
まるるん	×	○	
ポリタンク	○	○	タイミングをかなり遅らせよう。

対戦攻略 スラッシュ

俺に天丼を食わせろ！

相手に「ズルい！」といわれるようでは、まだまだ二流だぞ。

担当：はまー



スラッシュは一見スタンダードなタイプで、雷やアリーナのように「2D格闘っぽく」闘おうとしがち。だが、彼は霊刀を操り空間を自在に移動する魔物ハンター。そんじょそこらの一般人とはひと味違うのだ。

オレの霊力はバラのトゲ

スラッシュは何かにこだわっているのか、刀を瞬時に出し入れ可能なだけに素手で攻撃することは絶対にない。だから、蹴り技はともかく、パンチボタン（以後「～パンチ」は「～斬り」に置き換える）で出る技はすべて刀を使うため、リーチと判定に優れているが全体的に大振りで隙が大きいという特徴を持つ。このおかげで、プレイしたことがなくとも「連続攻撃に向いているキャラじゃないな」というのは何となく想像できるはず。

で、実際にプレイしてみると、リーチに関してはあまりボタンの大小によらないことが分かる。さらにしばらくやりこめば、ダメージと隙の大きさを秤にかけた場合、大よりも小、それもレバー入れの特殊技の使い勝手のよさに気が付く。

そう、スラッシュが対戦でもっともお世話になる戦法、それは「長い小斬りでチクチク牽制」という、ちょっとセコい？戦法なのだ。

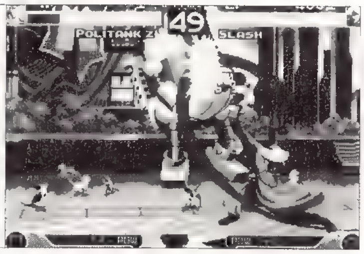
自ら応用して力にするこれぞゲームの醍醐味

結論から言うと、スラッシュのもっとも基本となる勝ちパターンは、

レバー前＋小斬りの先端を当てるようにして牽制し、跳んできたらしゃがみ大斬りで落とす



突きで押してって、



超対空のしゃがみ大斬りで落とす。もうドキドキ（プレイヤーが）。

という至極単純なものだ。ボタン2つでOKのこの戦法、理論的にはもっとも安全確実で「負けない」やりかただろう。ただしそこは人間のやること、いつも完璧なタイミングで牽制できるはずもなく、ずっとこのペースのままでいけることはまずない。よって、この幹となるパターンに枝葉となるバリエーションを付けていき、「勝ちにいく」方法も身に付けておく必要がある。幸い、スラッシュの持つ技はさまざまな状況や戦法に応えてくれるものが多いので、考えれば考えるだけ懐が広くなっていく。言わせてもらうと、牽制の強さというキャラ特性で遊ぶのも悪くないが、ここから「相手を騙し翻弄する戦法」まで発展させた時、本当のスラッシュが楽しめるようになると思う。

以上、前置きが非常に長くなってしまったが、ここではそういったバリエーションを中心にして紹介していこうと思う。全部が全部、すぐ勝ちにつながるとは言えないが、こういった方針でプレイすれば間違いなく「わくわく」してくるはず。

固めをレベルアップ

前述のとおり、純粋に牽制として使う技は**「レバー前＋小斬り（突き）」**だけで十分。判定・リーチともに申し分なく、全体の硬直も小さい。「牽制」としての条件に「それを出した時、相手がどう動こうと対処できる」というのがあるが、そこはクリアしている。



同時に跳ばれても、



まず間に合う。この判定の広さは本物。

ただ、これはあくまで牽制であり、手を出すことに「怖さ」はないが、相手がそれを警戒してしまうとダメージが与えられないという欠点もある。

そこで、この突きを軸にしつつも、「相手に行動を迫る」ように固め連携まで発展させてみよう。

「ダメージ」という点から見た場合、本命となるのは

- **スラッシュバリヤー**
- **スラッシュショット**
- **中段攻撃**

の3つ。

バリヤーだけど攻めに使う

スラッシュバリヤー（以下Sバリヤー）は出が早く、地上でフルにヒットすれば相当なダメージを与えることができる。そのぶん射程は短めで、外した時の隙も大きい。

これの当てどころは、相手がこちらの牽制に強引に割り込んでくる時。レバー入れ攻撃は所詮特殊技なので、どんなに連続で出しても固め続けることはできない。と言うよりは、わざわざ手を出せるようにしておき、そこを判定の強さで逆に潰していくという裏の目的もある。へたな技では大抵この罠にハマってしまうのだが、だんだん慣れてくるとしっかり割り込める技が分かってくるはず。そういった時にSバリヤーを出せば、突き→突きではやられてしまうタイミングでも、わずかに出が早いぶん返り討ちにできる。



強力なアリーナの大キックと同時に出しても、

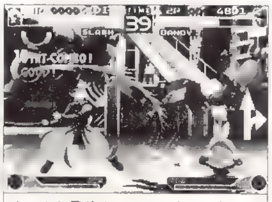


余裕で潰せる。

地上の相手にヒットすれば反動がない（普通攻撃を当てると間合いが離れてしまうが、それがない）ため、細かい間合い調節をせずに狙えるのも強み。



こんなギリギリ当たる間合いでも、



ちゃんと最後までヒットする。単発でこのダメージ（WPだけど）!!

逆に、相手がガードを固めてチャンスを待っているような時は、大小に関係なくすべてガードしたのを確認してから反撃できるので、Sバリヤーの使用は厳禁だ。

相手が牽制をガードし続けても問題ない展開、例えばこちらが体力的に負けているような時などは、あまり狙わないほうがいいだろう。



こんな時は打撃より、思い切って投げにいこう。

使い分けが重要スラッシュショット

Sショットは、状況によって小・大・WPのどれを使うかがすべて違うので、それぞれ細かく見てみよう。

●小

気弾が自分のすぐ近くに発生するので、突きが届く範囲内ならばどこでも使える。目的は、ズバリ削り。ヒットすれば御の字、ガードされても何度も体力を削るので、相手の焦りを誘える。出がやや遅いので、Sショットとは逆にガードを読んで使おう。



刀が当たれば空中ヒット、ガードされても気弾で押し戻す。

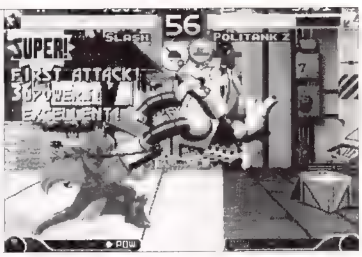
●大

これは2つある。気弾が遠くに発生するので、こちらの牽制が届かないほど離れてしまった相手に、ダメ押し気味に出すのが1つ。ジャンプに適している距離なので気軽に出せるものではないが、もっと遠い距離からダッシュや突進技で突っ込んでくる相手に当たる場合もあるので、うまく使えれば効果的。



遠くで飛び道具を撃つ相手には、相打ちでもいいから出してしまえ。

もう1つは完全な魅せ技だが、刀の部分を当てにいく場合。技表を見てもらえば分かるとおり、この攻撃力の高さはハンパじゃない。



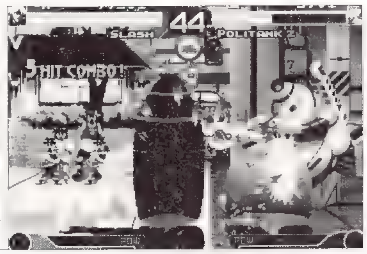
スーパー十大Sショットでこのダメージ！一生に一度は当てたい！

Sバリヤーがあるので所詮は自己満足とは言え、もしこのリスクを理解している通な相手だったならば精神的ダメージを受けてくれるかも。

●WP

技が全然違うものになってしまうので、使い方も当然違う。

この技は威力こそないが、攻撃範囲がべらぼうに広い。だから、ダメージをとるというよりは試合の流れ重視で、攻め込まれそうになったり間合いを離したい時におもむろに出していく。牽制重視のスラッシュにとって、相手に付け入る機会を与えないように見せていくのは、分かりづらいかもしれないが大事な心構えだ。



立ち小斬りからつながるほど出が早い。咄嗟の時でも信頼できる。

安心させるな二択攻撃

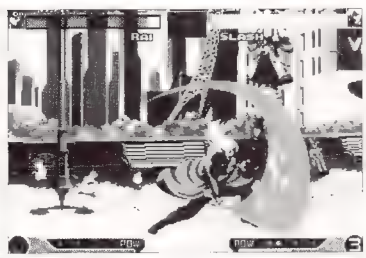
スラッシュの中段攻撃はリーチが長くダウンを奪える。牽制を生かせる間合いから仕掛けられ、当たれば普段の逆転性の低さをカバーするべく起き攻めが可能という、まさにスラッシュのためにあるような技なのだ。



ここから届くし、



上のほうにも判定があって、



地上技なので空中ガードもされない。

ただ、牽制の要である突きは立ちガード可能なので、いつも立っている相手には当然決まらない。

そこで使っていきたいのが、レバー前＋小キックで出る**「下段突き」**だ。これは文字どおり下段技、つまり立ちガード不可なので、これで相手に「しゃがみグセ」を付けさせておきたい。



突き同様、判定も激強。スーパー発動ごときでは怯まん！

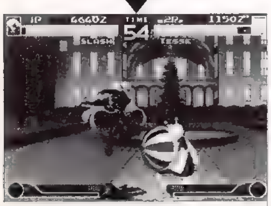
下段突きは「突き」というだけあって、技のタイミングは突き（紛らわしい）と同じように考えて構わない。ただ、若干リーチが短いので、突きよりも一歩踏み込む必要がある。近い間合いでは問題ないが、遠距離から出す時はダッシュをうまく使っていこう（詳しくはコラム参照）。

これでしゃがませたらいよいよ中段――といきたいところだが、この技出るまでがちょっと遅い。下段突きと同じタイミングで出せるならば「2択」として問題はないのだが、人によっては反応してガードもしくは反撃できるかもしれない。

そこで役に立つのが、**立ち小斬り**のしゃがみキャンセル。中段攻撃はレバーが下に入っていても出せることを利用して、立ち小斬りからレバー下＋B＋Cで仕掛けてやろう。小斬りが当たった時のガード（ヒット）硬直があるので、無敵でもないかぎり技での反撃は厳しいはず。連続技ではないので、あまりやりすぎると逆にガードされやすくなってしまう（立ち小斬りが合図になる）が、中段ではなくしゃがみ小キック（→スライディング）にも連係させていけば、さらに混乱してくれることだろう。



立ち小斬りを当て、



硬直中に仕掛ける。イカす！



何もしないという手もある。隙の大きい技を防御したらDスラッシュ！

跳び込んでも可実は強いんです

地上戦が強いのでつい忘れがちだが、スラッシュはジャンプ攻撃もなかなか強かったりする。流れを大きく変えていきたい時は、恐れずに跳び込んでいこう。

普段使えるのは、レバー下方向＋大斬りで出る斬り下ろし。判定が下に強く、出始めも横に攻撃するため空中戦になっても当たり負けしない。

スラッシュ 対戦攻略



ほかの跳び込みでは、こんな技でも落とされてしまう。

さらにここが重要で、当たれば相手はダウンしてくれる。これはつまり、空対空や地上の相手に高い打点でヒットさせた場合でも反撃を受けないということ。次につながらないのでダメージが安いと思うかもしれないが、ちゃんと低い打点（といっても、そんなに神経質になることはない）で当てれば空中コンボも狙えるので、そのへんは心配無用。めくり性能もそこそこ高いので、起き攻め時にも活躍する。「地上で連続技に持ちこめる！」と確信した場合は、**普通の大キック**。出が早く横に長いのと、何よりダメージが通常技中一番高い。



レバーを下に入れないようにするのが、大変といえば大変。

相手の攻撃を空中ガードしてからの反撃は、レバー下方向＋大キックの**ハイキック**か、**普通の大斬り**がいい。どちらも横に長いので、間合いが離れていても当てられる。相手が自分より上にいたらハイキック、横か下なら大斬りと使い分けられればベスト。



くらった後は大抵高い位置にいるので、大斬りにしておこう。

また、相手が地上で対空技を出してきそうな時は、**Cボタンのテレポート**で回避＆反撃するという手もある。これは次で詳しく説明するぞ。

消える！（ボーナス君風）

スラッシュをやるからには、やはりスラッシュテレポート（以下、Sテレポート）を使いこなしてみたい。別に使わなくても試合にはなるが、使えれば間違いなく「勝った」と思える、彼を象徴する技だ。

これは地上と空中のどちらからも出せ、移動先はそれぞれのボタンによって決まっている。これについては技表を参照してほしい。

性能のチェックが終わったら、具体的な戦法に絡めていこう。

まず最初にマスターしたいのが、**地上からDで出すSテレポート**。前方に一定距離を移動するもので、もっとも使いやすい。

固めの最中や遠くから飛び道具を撃たれた時などに、「相手や攻撃をすり抜けるダッシュ」として使っていける。



ここから出せば、



裏回りでここに出現。

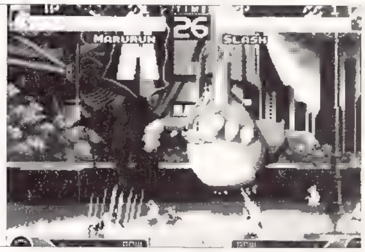
これで近付いた後は、Sコレダー やSバリヤーを狙おう。自信があれば、カッコよくSダイナミックやダークネスラッシュを決めてもいい。

少し慣れてきたら、今度は**空中からCで出すSテレポート**を使ってみよう。これはジャンプの高さに関係なく、必ず同じタイミングで前方の定位置に出現する。つまり滞空時間を制御できるということにもつながるので、相手を攪乱するにはもってこいなのだ。

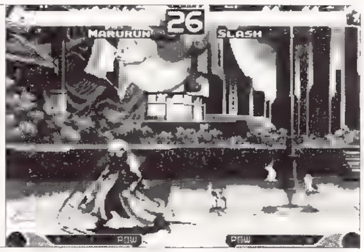
まずは、前方ジャンプしてすぐ昇りで出す。

一瞬相手の意識を上に向けておき、すかさず前方の地上に現れるので、なかなか反応されない。

固め中にいきなりやると非常に効果的だ。



同時にジャンプすることになっても、



先に降りて対空準備。コマンドは自分の向いているほうだ。

次はあえて降下中に仕掛け、対空技の空振りを誘ってみよう。

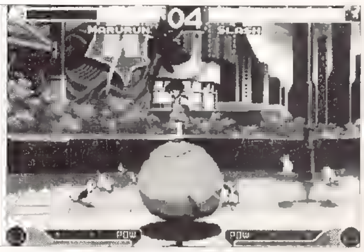
この時は間合いによってBとCを使い分けること。

最後は、相手を飛び越してからAで戻るというもの。

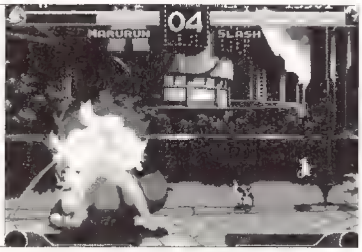
Sテレポートは自分の向きで移動先が決まるので、相手を跳び越した後に使うと正面に戻る形になる。

これは反応しにくい。

しかも移動中は無敵なので、うまくいけば技の空振り中に背後をとれる。落ち着いて反撃しよう。



起き攻めに失敗して跳び越してしまっても、



逆手に取ってカウンター。

Sテレポートを使ってはいけない場面というのもある。相手が冷静で、テレポートの出現に小技連打などをしていた場合は当然潰されるし、小技の後や起き上がりにテレポートすると、消える前に攻撃を食らってしまうこともある。一応立ち小斬りをしゃがみキャンセルしつつ出すことでフォローは効くが、いつもこればかりだとやはり出現を狙われてしまう。多用は禁物だ。

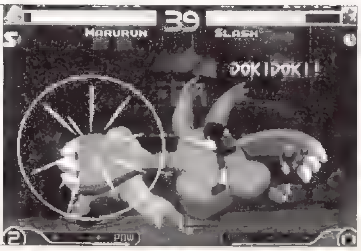
ちなみに、Sテレポートで空中に出現した場合は、攻撃は出せないが空中ガードは可能。それを利用したテクニックもあるが、きれいに決まることはなかなかないだろう（コラム参照）。

気圧されたら負け 大胆に切り返せ

瞬間的に無敵になれる技がなく大振りな攻撃が目立つスラッシュにとって、一度相手に攻められてしまうとかなりイヤな展開になってしまう。

反撃に移る時は、小技などでいったん動きを止めにいくよりは、**思い切って小Sバリヤー**を出してみよう。技の発生が非常に早いので、連続ガードにならない連係にはまず割り込める。上にも判定が広いので跳び込まれても大丈夫だし、きちんと当たればダウンも奪える。空振りすると悲惨だが、そこまで間合いが離れているなら「割り込む」必要はないだろう。こちらから攻めていたつもりで、突きなどを出していける。

ゲージがあれば、**接近戦での反撃にはダークネスラッシュ**が強力。無敵こそないものの、出た瞬間に相手との距離がない（発動してから走らずに乱舞が始まる）場合は、技が完全に重なっていても一方的に打ち勝てる。ガードされても、乱舞技でも食らわないかぎり反撃も大したことはないはずだ。



無敵技でも出されない限り大丈夫。

いつも全開のアナタが好き

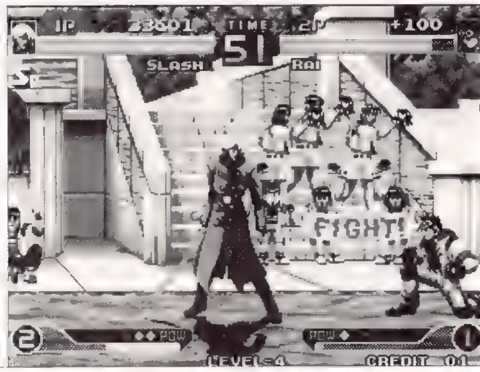
ゲージが溜まっている時の配分は、考え方にもよるが、**7割方スーパー発動**に使ってしまって構わないだろう。

残り3割も、よほどのことがないかぎり、ダークネスラッシュにつぎ込んでしまって結構だ。

なぜこれほどスーパー発動を重要視するかと言うと、**「通常技で削れるようになる」**からだ。

スラッシュの基本戦法は、これまで述べたとおり通常技が主体。

それらで削れるようになることは、相手に大きなプレッシャー与えるとともに、やられた時のダメージを抑えることで、流れを大きく変えさせないという狙いもある。



発動中に突きまくれば、これだけ削れる。

発動するタイミングは、ダウンを奪った後か、ガードキャンセルで確実に反撃できる時が最も効果的。

全体的なモーションが小さいとはいえ、一応見てから反撃されるだけの隙はある。

そのため、特に落ち着いてガードされるといった事態だけは避けたい。

余談だが、スライディングの削り能力はかなりのもの。

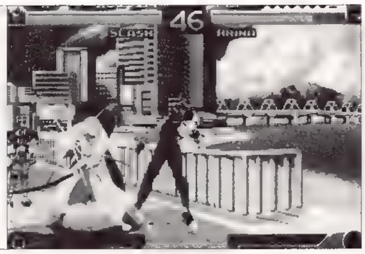
フィニッシュで狙ってみよう。

連続技は？

スラッシュの通常技には必殺技キャンセルがかからないので、地上での連続技は、あまり考える必要はないだろう。

一応立ち小斬りをしゃがみキャンセルしてSショット以外をつなげることは可能。

しかし、タイミングが難しく、実質的な効果もほとんどないので、ダイレクトに出してしまったほうがいい。



↓↙←↙＋ボタン連打で、ようやくSバリヤーが実用に耐えられる。

「連続」として重要なのは、斬り下ろしからの追撃。

安定は小Sバリヤーで、2発ヒットすればけっこうなダメージを与えられる。

直前にゲージが溜まっていれば追い打ちも狙えるぞ。

流れを重視して一気にいきたい場合は、膝蹴りでぶっとばす。

跳ね返ってきたら、しゃがみ大斬りでほぼ確実に落とせるし、それ以外の行動をとられても相手は必ず画面端にいるので、攻めるぶんには好都合だ。

斬り下ろしのヒットが確認できず、立ち小斬りやしゃがみ大斬りで追撃してしまったら、焦らずに着地を攻め立てよう。

ダウンしないので間合いが計りやすい。

ワザと斬り下ろし→立ち小斬り→しゃがみキャンセル中段攻撃といった連携にいくのもオツなもの。

静を味方にし動に殉ぜよ

イケイケで暴れられるキャラが多いわくわくワールドにおいて、ただひとりクールなテンションを要求されるスラッシュ。

やるほうは神経にくるが、そこから一気に爆発したときの快感は筆舌に尽くし難い。

相手が慌てふためく様を見てしまったら、もう彼から離れることはできない（かも）。

ワンポイントテクニック1
ダッシュと攻撃の微妙な関係

スラッシュのダッシュはごく一般的な、普通に走っていくタイプ。

しかし、そこから技を出すとなるとちょっと面倒くさい。

まず、レバー前＋ボタンの特殊技。これは問題なく出せる。

しゃがみ技もレバーを下に入れることで瞬時に通常状態へ戻っているので、別に小細工をする必要はない。

問題なのは、立ちの通常技だ。

細かい性質を解説すると、ダッシュ中は立ちの通常技が出せない。

厳密に言えば、**ダッシュしてからレバーをニュートラルに戻して停止するまでの間、レバーを入れなくても出る技は受け付けてくれないのだ。**

これを解決するには、レバーを後ろに入れながら通常技を出すようにすればいい。

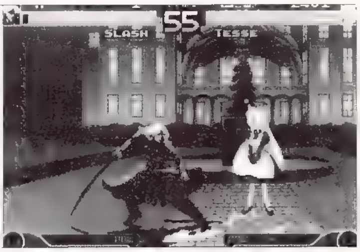
要は常にレバーをどこかに入れておけばいいのだ。前に入れっぱなしでダッシュしたら、後ろと同時にボタンを押す。

完全に止まるのを待ってから出すよりも、かなり早く攻撃できるぞ。

ちなみに、ダッシュ中に出したレバー入れ攻撃は、技を出した後も慣性が働いてスベっていく。

例えば突きの先端を当てた場合でも、ダッシュから出したものであればスベりと反動の距離がプラスマイナス0になるので、歩かなくても次の突きが相手に届いてくれる。

うまく使えば非常に強力だが、めり込みすぎには注意。



この滑り中は、レバーを入れないと技が出ない。

ワンポイントテクニック2
空中Sテレポートの謎

Sテレポートで空中に出現した後は、基本的に技は出せない。しかし、空中ガードはできる。

この性質を利用すると、テレポート後地上に降りるまでの間に再度行動可能になるのだ。空中ガードは実際に技が届かなくても、空中ガード可能な技が近くにあればガードポーズをとる。

Sテレポート後も例外ではなく、攻撃が当たっていなくても隙をキャンセルして空中ガードに移行するのだ。

こうなってしまえば普通の空中ガードと何ら変わりないので、ガード後でもその前でも、自由に空中技が出せるという仕組みだ。

こういう状態から普通に技を出すだけでも強力だが、ここから再度Sテレポートを出すこともできる。

Cテレ→Cテレ→反撃が決まると、はっきり言って美しすぎ。飛び道具を読んだらあえてDテレで安定せず、このスペシャル連係で魔物ハンターの恐ろしさを存分に味わってもらおう。



この状態では地上に降りるまで何もできないが、



空中ガード可能技が近くにあれば、この通り。



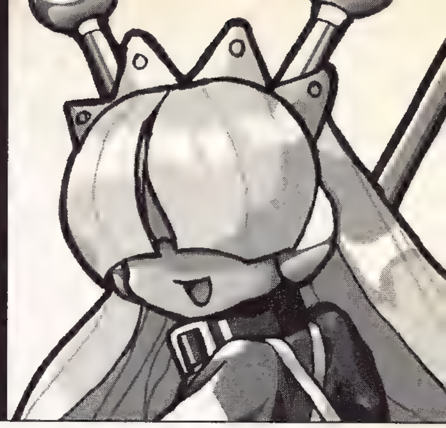
後は好きなだけ技を叩き込んでやれ。

対戦攻略 勝っちゃたらごめんなさい

ティセ

迎撃型？強襲型？実は汎用性の高いティセ。

担当：ギィ



あなたのティセはどのタイプ

基本的に素早い動きとは無縁のティセ、それでも闘いのスタイルは様々だが、基本のタイプは以下の2つ。

●中距離迎撃型ティセ

中～遠距離であれこれポイで牽制しつつ、のびのびアーム、電子光線、立ち大キックで迎撃するタイプ。

●近距離強襲型ティセ

あれこれポイを盾に、ダッシュやジャンプから連続技、またはわくわく投げを狙っていくタイプ。

できれば状況に応じて使い分けていくのが望ましいね。

「こっちきちゃやですぅ」中距離迎撃型ティセ

こちらのタイプの中心となるのは隙の少ないあれこれポイと、強力な対空である立ち大キック。

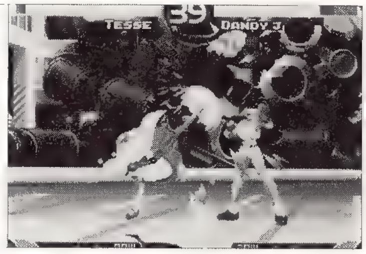
とはいえ「跳ばせて落とす」なんてことはできないので、あれこれポイをガードさせ、その後の相手の攻撃を迎撃していく、というのが正確なところ。というわけでもちろんあれこれポイ→あれこれポイなんていう連係もアリだ。



あれこれポイはガードさせればとりあえずOK。

●立ち大キック

特に真上に対して強力な対空技だ。威力も高い。できれば見てから反応して落とせるようになりたい。



常に反応してこいつで返していきたい。

●電子光線

意外に使えるのがこの技。出るのが遅いので先読みで出しておく必要があるが、立ち大キックが負けてしまうようなジャンプ攻撃に対しても使っていける。

対空としてだけでなく、攻撃範囲の広さを利用しダッシュや突進技を止めるバリアとしても使える。あれこれポイを技で打ち消しつつ攻撃してくるような相手にも効果的だ。そして雷、アリーナ、ティセ、ポリタンクに対しては、「対飛び道具用」としても非常に効果的、飛び道具を打ち消し、あるいはすり抜け、そのまま相手に攻撃を加えることが可能だぞ。



こういう使い方もOKだ。スキ間を埋めるような感じでね。

一応対空目的には隙の少ない小、対突進、対飛び道具には攻撃範囲の広い大と使い分けるのがベストだが、全部大で出してもかまわないぞ。

●のびのびアーム

あれこれポイをガードしてから動こうとすればまず当たる。できれば威力が高くぶっとばし特性を持ったのびのびアーム2を使っていきたいところだが、隙が大きく、ガードされる可能性も高いので、下段攻撃のしゃがみのびのびアームも使っていこう。

いずれにせよ跳び込まれたらアウト。リスクの高い攻撃なのだ。

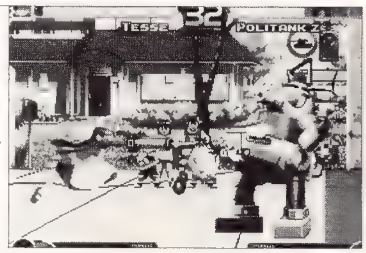


跳び込まれたらスキだらけ。乱用は禁物だ。

●ちゅーちゅー／ちくちくアタック

実は威力面からいえばこれが本命だろう。ちょっと離れた位置から、相手の攻撃やダッシュ開始に合わせていくのが理想、というかそうなってくれればラッキー。

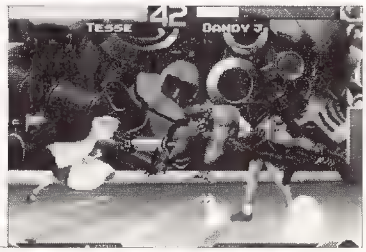
これもまた飛び道具を打ち消しつつ当てるのに向いているので、それを期待して使ってもいい。



こーなってくれればラッキーですね。痛いですよ。

ガードさせれば隙はないに等しいけど、相手との距離が近いので必然的に近距離戦に突入してしまう。逆に接近手段としても使えるね。

ただし、ジャンプ中の相手にヒットした場合や、空中判定のダッシュ（ダンディJ）や攻撃（雷のイナズマクラッシュ、アリーナのアリーナトルネードなど）に当ててしまうと1発だけしか当たらず、



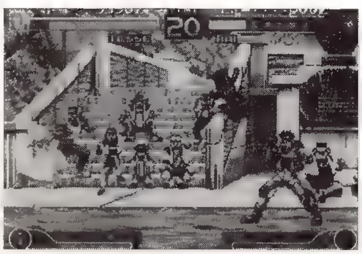
ダンディには特に危険。まず当たらず反撃される。

なおかつティセの突進は止まらない。相手がぼーっとしていれば当たったり、ガードしてくれるけど、知っている相手には手痛い反撃を受けるので注意しよう。

相手を寄せ付けずに闘い続けるのは結構大変。間合いを離すときは無敵時間のないバックダッシュよりも空中ガード可能なバックジャンプを使おう。

これを追いかけてくるようならジャンプ大パンチまたは大キックで迎撃。警戒しているようなら着地寸前のあれこれぽいから再びペースを握ろう。

いざとなったらあれこれポイWPや、電子光線WPが使える。特に相手の残り体力が少ないときなんかはね。



あっちいってモード。ゲージのある限り投げまくれ。

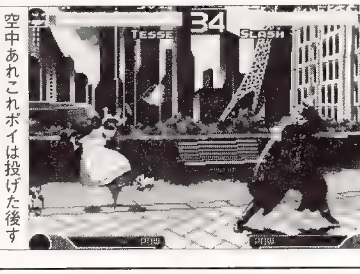
「いっきますよー」近距離強襲型ティセ

「ティセは素早い動きとは無縁」と書いたがその唯一の例外がダッシュスピード。前後ともに決して遅くはないのでこれで一気に接近戦の間合いに持ち込めるのだ。

そしてもう一つが空中あれこれポイの存在。地上のと違って投げたらすぐにティセが降下を始めるのでここからの隙ない連係、場合によっては連続技も可能だ。

この場合のあれこれポイは、近くからならティーカップ、遠くからなら電波犬を使おう。

もちろん相手が隙を見せたら、わざわざあれこれポイを使う必要はない。直接ダッシュから攻めていこう。


空中あれこれポイは投げた後すぐに降下、

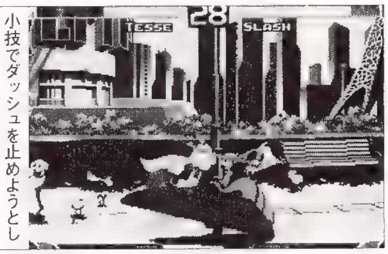

それを盾に攻め留ことができる。ダッシュせよ。

相手の起き上がりや、相手のジャンプをくぐった後などもチャンスだぞ。

●ぐるぐるぱぁ

わくわく投げのぐるぐるぱぁは、リーチが短く、大ダメージを与えようと思ったらどちらにせよ接近する必要のあるティセにとって、強力な武器だ。

相手がダッシュを止めようと技を出しても、その技の出かかりを投げてしまうことが多い。事実上最速の近距離攻撃手段だ。スーパーモード発動も投げてしまえる。


小技でダッシュを止めようとしても、


そのまま投げる。ゲージも溜まりやすいぞ。

●連続技

ティセの主力武器だぞ。

ダッシュで接近、そのまま立ち小キックか、下段のしゃがみ小キックから入るのがいいだろう。

連続技については後でまた紹介しよう。威力は小さい物が多いけど、いずれもダウンを奪えるのが大きい。ティセは起き上がり攻めが結構強力なためだ。

●ちくちく／ちゅーちゅーアタック

いきなり出すより、立ち小パンチ、または立ち小キックキャンセルで出したほうがいい。もちろん連続技にはならないが、手を出せば当たる、隙の少ない連係だ。

ちくちくアタックがしゃがんでいても当たるポリタンクなどには、立ち小パンチキャンセルちくちくアタック→立ち小パンチキャンセルちくちくアタック…といったループによる固めも効果的だぞ。

●スーパーモード

それでもやはり、手の早いキャラ、特にアリーナや雷、スラッシュといった相手には割り込まれやすい。そこで長い無敵時間を持つスーパーモード発動の出番だ。ダッシュから出せば、慣性で少しだけ滑りながら攻撃できるぞ。

ただし、ガードされると攻撃判定が消えてしまい、膨大な隙だけが残り大ピンチ。


「そぉーれ、よいしょっと」終わってる。

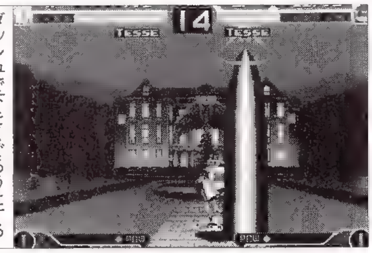
●ちらちらスカート

そこそこ出の早い中段攻撃。でもぐるぐるぱぁがあるからあまり必要はないかも。

しかし、これで相手の意識が「立ちガード」に移ってくれればこっちの物。ぐるぐるぱぁ、下段からの連続技ともに決まりやすくなるはず。

やっぱりティセで、接近戦の要となるのはぐるぐるぱぁ。

狭い方に投げれば起き攻めの、広い方に投げればハラハラアタックのチャンスだしね。


ダッシュで下をくぐろうとするとハマる超電子イレーザー。

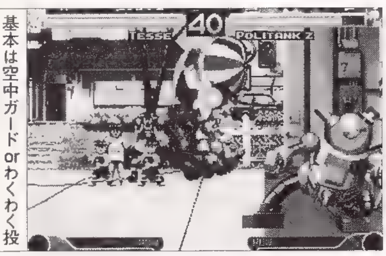
空中戦のすすめ

あまりにも遅く、ふわりとしたジャンプは空中戦には向かないように思えるかもしれない。でも意外とこれが効果的で、強かったりする。

でもちゃんと空中戦をこなすには、それなりに押さえておく点がいくつかあるぞ。

●ジャンプが遅い

跳び込みからの連続技を狙おうと思わなければ、実は大した欠点ではない。空中ガードもあるし、なにより状況に応じて行動を変化させる余裕がある。


基本は空中ガードorわくわく投げ。臨機応変にいこう。

●上昇中技が出せない

これは結構痛い。ジャンプの頂点近くまで上昇してからでなければ技は出せないのだ。

このため、相手のジャンプをジャンプで迎撃、といった手は使えない。

●空中わくわく投げがある

空中通常投げもあるが、空中わくわく投げのぐるぐるぱぁのほうが断然性能がいい。

まず、投げ間合いが、横方向はもちろん上下方向にも広く、対空として使ったり、逆にこちらのジャンプを昇りジャンプ攻撃で落とそうとした相手を投げてしまうこともできる。

投げにならなくとも判定の強い大キックになるので問題なしだ。


上昇中でも可能。間合いも広く、ここからなげられる。

●ジャンプ大キックが強い

ティンカーベル（ジャンプ大キック）の判定が非常に強力で、横、下はもちろん、後ろ方向にも攻撃判定が出ていてめくることもできる。出るのも遅くない。

また、ジャンプの距離が短いのもこの場合は利点。くぐられにくく、ティンカーベルがめくりで当たるぞ。


こんな位置でも当たるティンカーベル。「ちりーん」

おまけに当たれば以下のようなおまけもある。

●大攻撃でダウンを奪える

一応ジャンプ小攻撃から、地上の連続技につなげることはできるが、無茶。

ジャンプ大パンチは無条件で、ジャンプ大キックは地上の相手に引きつけて当てることでダウンさせることができる。

おまけにここには判定が残っていて、のびのびアーム２（ぶっとび）やスーパー発動（くらくら値が高い）、超電子怪光


ティンカーベルが低い位置で当たればダウン。ここに、


のびのびアーム２が入る。威力もなかなか。

線（威力は低い）などで追い打ちが可能だ。
　基本的な空中戦の流れとしては、空中ガードor空中あれこれポイというのがある。
　相手が攻撃していたら空中ガード、地上で様子を見ているようならあれこれポイから強襲を仕掛けるといった感じだ。
　相手がジャンプしがちな相手なら、こちらも空中戦を挑んでみるのもいい。上昇中はぐるぐるぱぁを狙い、相手のの動きに応じて空中ガード、ティンカーベルで迎撃、あれこれポイ、ティンカーベルで飛び込みと狙ってみよう。

ぶっとばし後の攻防

　ティセにはのびのびアーム2、通常投げのこっちきちゃやですの2つのぶっとばし特性を持つ技がある。
　相手はまず受け身を取ってくるのでたたきつけによる追加ダメージは期待しないほうがいい。それよりも受け身を取



「こっちきちゃやですぅっ」次の行動に備えろ。

られた後の攻めを考えていこう。実は意外なチャンスだぞ。

●パンチ受け身の場合

　壁が遠かったときはどうしようもなく、当然仕切り直しになる。しかし、壁近くであった場合は話が別。いろいろ攻め手があるぞ。
　はっきり言ってしまえば接近戦と同じ攻めを狙えばいいのだ。接近する手間が省けたと思えばいい。
　ぐるぐるぱぁか下段投げ、ちらちらスカート、スーパー発動といったところだろう。
　ただしのびのびアームに受け身を取られた場合は相手側有利、反撃もうけかねないので注意しよう。

●キック受け身の場合

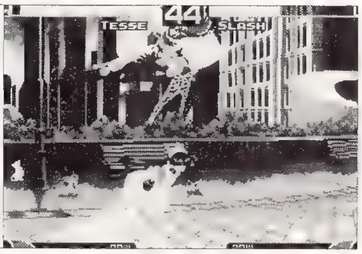
　非常におもしろいのがこの後の攻防。はっきり言ってティセ有利だ。

1・電子光線

　相手が攻撃を出していた場合はまず一方的に打ち勝てる。
　空中ガードされたとしても隙はなくローリスクだ。
　超電子怪光線でもいいが当たりが浅く、威力はいまいち。

2・ダッシュでくぐる

　受け身のジャンプは自分をホーミングしてくるので、前ダッシュでその下をくぐることができる。くぐった後はダッシュぐるぐるぱぁがおすすめだ。

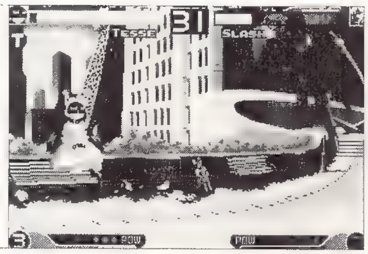


前ダッシュでくぐることができる。あれこれ溜めるのも手。

必然的に広い方へ投げることになるのでこの後は、超電子イレーザーを狙ってもいい。

3・直接空中ぐるぐるぱぁ

　通常のジャンプと違って軌道は一定、またとないチャンス。跳ね返ってきたらこちらもジャンプ、タイミング良く空中ぐるぐるぱぁを決めてやろう。たいてい相手が攻撃していようとお構いなしに投げ



跳ね返ってきたらこちらもジャンプ。

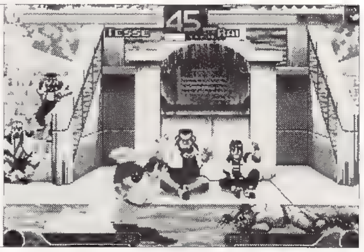


そして狙いすましてぐるぐるぱぁだ。

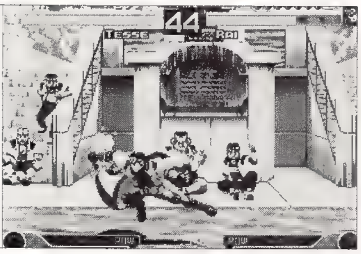
ることができるぞ。
　ちょっと慣れが必要だが、これが一番のおすすめだ。
　これで相手が跳ね返ってこないようなら、あれこれポイを溜める余裕ができる。電波犬を出して追っかけるのも、サボテンを置いておくのも、砲弾まで育てるのも可能になるぞ。

起き上がりも攻めましょ

　これもまた、基本的には接近戦の応用。つまり主力となるのは（ダッシュ）ぐるぐるぱぁってわけ。タイミングさえ完璧なら、起き上がり攻撃と、起き上がり投げ以外は確実に投げることができるぞ。
　コツはダッシュを駆使すること。まず相手をダウンさせたらダッシュで近付くのだ。ここで、相手がその場起き上がり、または後転ならそのままダッシュで近付きわくわく

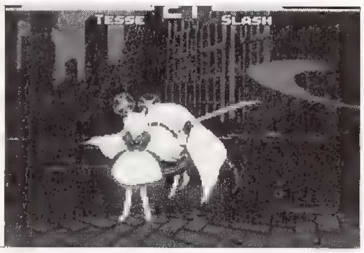


ちょっと遅めに前ダッシュで間合いを詰めて、

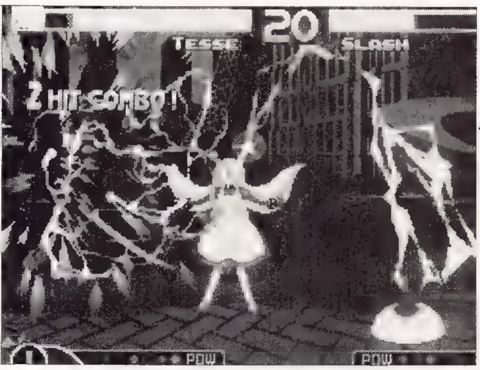


前転に合わせてバックダッシュ。さらにダッシュで調節してもいい。

投げを決める。
　そこで相手が前転するようならすぐにバックダッシュ、間合いとタイミングを合わせてぐるぐるぱぁだ。
　ダッシュのタイミングは、心持ち遅めで、起き上がりの瞬間はまだ投げ間合い外ってくらいがいい。相手が起き上がり投げを狙っていた場合、失敗の大パンチ、大キックを誘え、その出かかりを投げてしまえるためだ。
　もう一つの起き攻めの方法



今だっ！



ガード方向わからない上、根元から全段ヒット。いたい。

が、ジャンプ大キックを使ったもの。起き上がりに直接重ねれば、たいていの起き上がり攻撃はつぶせてしまう。
　そして前方への移動起き上がりを攻めるのにも使える。
　ちょうど相手の起き上がる位置辺りで垂直ジャンプ、少し引きつけて大キックを出すと、正面かめくりかわからないような位置に当てることができるぞ。
　そして最後は超電子怪光線。
　起き上がりに使ってうまくいけば全段ヒットさせ、大ダメージを与えることができるぞ。狙いはやはり前転起きに対して。相手の起き上がる位置よりも少し踏み込んだ位置で、重なる直前に入力しよう。
　ガード方向を混乱させることができるぞ。
　逆に起き上がりを攻められた場合のことも考えてみよう。
　ティセの起き上がり攻撃は早くて使えるが、ガード後の隙は大きいのでやはり多用はできない。
　前転起き上がりも移動距離が短く、その場で対処されてしまう危険性がある。
　とはいえこの2つがやはり基本だ。
　ちょっとおすすめなのが、画面端での後転起き上がり。その場起き上がりと見分けが付きにくく、相手の起き攻めのタイミングをずらすことができる。これで相手の攻撃をすかして投げてしまおう。

MADE IN TESSE



●立ち小キック←しゃがみ小パンチ←しゃがみ大パンチ

わくわくコンボを用いた基本コンボ、1段目を下段のしゃがみ小キックにした方が効果的だがこちらの方がタイミングが取りやすい筈。

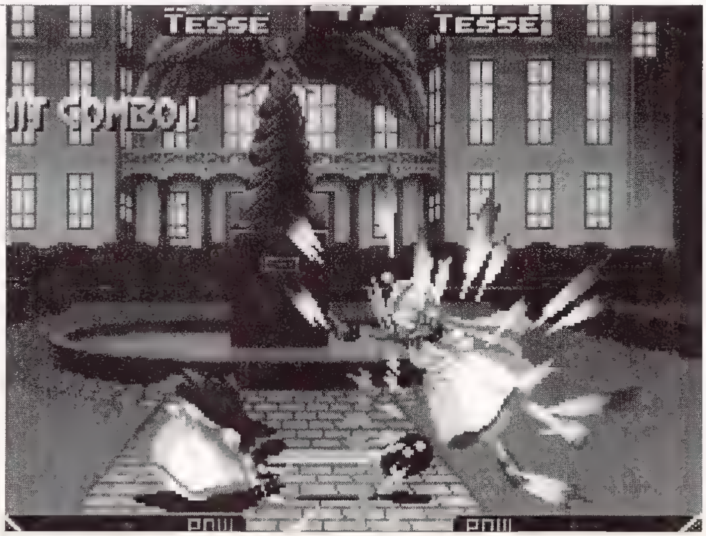
小キックから小パンチは通常の目押しで、小パンチから大パンチは素早くボタンを押そう。



出の早い小キックからタイミング良く目押しで、



長いしゃがみ小パンチ。ここで素早く大パンチを押そう。

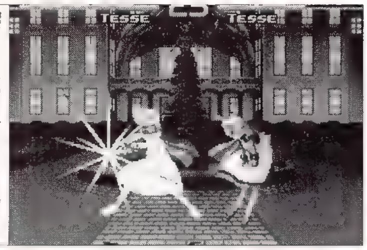


しゃがみ大パンチで3ヒット＋ダウン。基本。

●立ち小キック（×2）←ちくちくアタックWP

ノーマル版や、ちゅーちゅーWPでは連続技にならないので注意。小キックはちくちくアタックのコマンドを利用してしゃがみキャンセルをかけよう。

非常にくらくら値が高い（単純計算で68！）のでこの後はスーパー発動で気絶を狙おう。



「ぴきーんっ！」ちくちくWPなら連続技になるぞ。

●ジャンプ大キック←のびのびアーム2他

ジャンプ大キックでダウンさせたところへの、いわゆる空中コンボ。ジャンプ大キックからは他にも、あれこれポイ、スーパー発動、超電子怪光線なども入る。

実用的なところではこんなところ。変な物や偶発的な物なら他にもあるけどね。

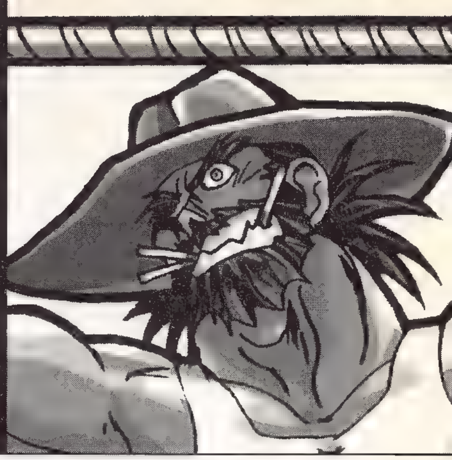
この3つだけでも覚えておこう。

対戦攻略 全開でいくぜっ!!

ダンディ・J

パワフルな技だけじゃない。リーチの長さとダッシュの早さもダンディの武器だ。

担当：GED



基本戦法の前に、まずは各技の解説から。技表で書いたことと多少重複するが、あれだけでは説明不足なところもあるし、わくわくコンボのないダンディにとっては単発の技一つ一つが重要な意味を持つからだ。対戦における各技の使い方や使用頻度を参考にしてほしい。

それでもロープを投げるか

●必殺ロープ（以下ロープ投げ）

おもに使うのはWP版のほう。ゲージは消費するものの、わりと出が早く、リーチが長いのが特徴。もちろん威力はノーマル版より格段に（元が低すぎるからなのだが）高い。相手の撃つ飛び道具に合わせてカウンターをとるように使うといい。飛び道具の使用頻度が高いポリタンク戦などでは重宝する技だ。ハラハラアタックつぶしとしても非常に利用価値が高い。

ノーマル版は出が遅く、ガードされたときの隙が大きいので、これのみで使うことはまずない。ヒットしたら、強引低気圧につなげて台風猛打を叩き込もう。残念ながら、空中の相手にヒットしても連続技にはならないぞ。



飛び道具に合わせて撃つ！



「お？スカったね！」と思わせて反撃を誘い…



戻し（しゃがんでいても当たる）を入力。思わず技を出すとコレに当たっちまうわけだ。

●必殺ロープ連発花火

ロープの先から飛び道具を撃つ技なので、当然ロープを長く伸ばした状態からのほうが遠くまで攻撃できる。ロープを投げてすぐに撃つのではなく、ロープが伸びきったところで撃つと射程距離が伸びるし、ヒット数も増える。

ちなみに、しゃがみロープから発射された連発花火も立ちガードが可能。下段なのはロープの部分だけなのだ。ロープが当たっていればそのまま連続技になるけどね。（しかしダメージ安いよなぁ）

●強引低気圧&台風猛打

ロープの当たりが浅いと、当たったとしても威力が格段に下がってしまう。しっかりめり込むように当ててからつなごう。しかも、カス当たりだと相手がダウンしないので、余裕で反撃をくらってしまう危険もアリ。ロープ投げや強引低気圧をガードされてしまった場合は、台風猛打のタイミングをわざとずらし（遅らせ）て、相手が反撃してくるところにヒットさせるという手もある。これにまったくひっかからないような相手なら、ロープ技を使うのをやめたほうがいい。

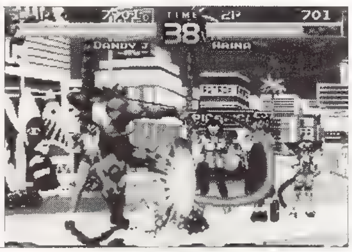


戻しをガードされたら…



連続ガードにならないように、わざと遅らせて猛打する。ここで手を出そうとすると、これまた当たるわけだ。最後までガードして耐えるような相手なら、無理してロープを使うこたぁないよ。

とにかくロープ技は隙の大きいものばかりなので、勝ちを意識するならあまり使わない方がいい。使うのは必殺ロープWPと連発花火くらいだ。せめて低空ジャンプやダッシュ台風猛打が中段だったらもう少し使い道があったのに…。



あまり意味のない、ダッシュ中のロープ技。空中判定だから反撃されても安くすむのが利点だ。

使うなら大発火拳

発火拳はリーチの長い下段技で、通常技が届かなくなりそうな中間距離が最も有効な間合いだ。お互いの技が届きそうもないときは、相手のガードもゆるみがちなので、けっこう当たってくれる。ただ、これがパターン化してしまうと、読まれて跳び込まれる危険があるので注意しよう。正確にギリギリの間合いでばかり使っていると、「この間合いになると打つ」と読まれるばかりでなく、「ここは発火拳が届く間合いだな」と間合いを測られてしまうようになる。正確な間合いをつかまれにくくするためにも、少し近めから発火拳を使っていく意味はある。隙はあるが、相打ちならダメージ的に勝っている。臆せず使っていくべきだ。



追い打ちは、防御力の低いキャラや連打による回復をしないプレイヤーに有効だ。

使うなら、小よりも攻撃力が高い大を使うのが大原則。ダメージが高いほうが、ダウンさせている時間も長いから追い打ちも決めやすいし。

早めに出して対空にも使える。発火拳モーションの終わり際（拳を振り上げたところ）を当てるように使うわけだが、当然、毎回これで落とせるほど世の中甘くない。跳び込みをある程度読んでいたときのみ使おう。ダメージを考えると狙って損はないぞ。

WP版はリーチに乏しい技だが、とにかく出が早いのが特長。ダンディの技のなかで、至近距離（ほぼ密着が望ましいが）でこれに勝る早さの技はないので、これで、連続技や返し技

対戦攻略ダンディ・J

WAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVEN

として使っていこう。

猫の手も借りる

●夏美　ランプー投げ
＆ランプー　夏美投げ

技自体の隙がまったく無い（入力時の隙はプレイヤーの責



ラッシュに夢中になっている相手に使ってもいい。ボイスが聞き取りにくい環境なら効果絶大！

任）ので、意外と使いやすい技。夏美が近距離用でランプーが遠距離用だ。放物線を描いて飛んでいくが、中段技ではない。

ダメージ的にはたいしたことがないので、「これを盾にしてダッシュや跳び込みで攻める」といった補助的な使い方をする。ただ、ランプーor夏美が参加している最中は必殺技が使えず、通常技で闘わなければならないということもお忘れなく。このルール内であれば、ランプーor夏美を使った連続技もできるぞ。

ドキドキしてみる？

●大容量静電拳

上段攻撃だが上下幅が広くしゃがんでいる相手にも当てやすいのが利点。だが、出が遅いので使いどころが難しく、先のほうを当ててもダメージが低いという欠点もある。技のあとの隙の大きさも考慮すると、これにゲージをつぎ込むのはかなり効率が悪いといえる。

●驚天動地銀河激突落とし（以下、激突落とし）

しゃがんでいる相手に当たらず、硬直も長い。当たりどころに関わらず、安定して高いダメージが与えられる点は魅力的だが、やはり隙の大きさがネックとなる。

やはり「勝つことを考えるなら、ドキドキアタックにゲージをつぎこまないほうがいい」というのが結論だ。

ラッシュの維持がカギ

ラッシュ時に欠かせないのが立ち小パンチとしゃがみ小パンチ。とくに立ち小パンチは最も出が早く、隙も小さい。連打特性がないのに、立ち小パンチから立ち小パンチが連続ヒットするほどだ。しゃがみ小パンチは、立ち小パンチほど性能（出の早さと隙の小ささ）は良くないが、下段技なので、相手が立ちガードしがちなときに使っていく。

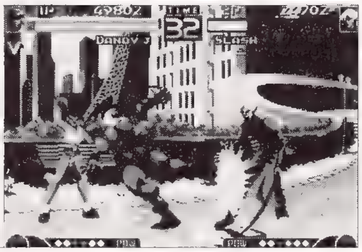
立ち小パンチを2、3発当てると間合いが離れてしまうので、再びダッシュで間合いを詰めて攻撃するか、リーチの長い小キックを使うことになる。ダッシュを止めようとして何か技を出してくるようなら、しゃがみ小キックで足元を狙い、ジャンプを警戒するなら立ち小キックがいい。

この後は、さらにリーチの長い発火拳で下段を襲うこともできる。しゃがみ小キックが当たるか当たらないかという距離は、結構間合いが開いているので、つい立ち上がってしまいがちなのだ。こんなに間合いが開いているのにガードに徹するような相手なら、ダッシュ攻撃すかし投げを混ぜていくといい。ダッシュ投げを警戒して技を出すようになれば、小キックや発火拳が活きてくるはずだ。発火拳がヒットしたら追い打ちやダッシュで間合いを詰め、再びラッシュに持っていく。

「いかに間合いを詰め、ラッシュを継続させるか」がダンディの目的。小パンチ以外の技は連続技ではなく「連携」なので、ただ順番にリーチの長い技につないでいくだけではすぐに攻撃が途切れてしまう。いかにダッシュ攻撃を混ぜて再接近できるかがポイントとなるので、「ちょっと強引かな？」と思うくらいのプレイスタイルで闘うといい。



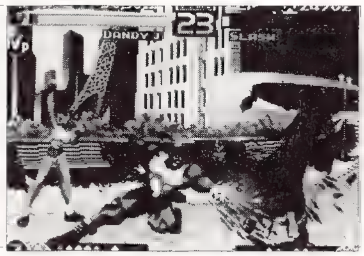
立小Pは連続ヒットするし、意外とリーチが長い。



立小Kは立小Pが届かない距離でも当たる。ジャンプ防止にも役立つぞ。



立小Kより出は遅いが、リーチの長い下段攻撃なので利用価値は高い。



発火拳はしゃがみ小キックよりリーチが長く、なにより、ダメージが高く、ダウンを奪えるのが大きい。

ダッシュでラッシュ

連続技に乏しいぶん、「ラッシュをかけて手数を増やし、強引に勝つ」というのが理解してもらえたら、次はダッシュについて。

ダンディのダッシュは、他のキャラと違って空中に浮いているので、ダッシュ中は空中の技が出るようになっている。ダッシュの最中に出せる攻撃は、小パンチとロープ系の必殺技のみで、それ以外は攻撃判定が発生する前に着地してしまうのでまず使うことはない。ロープはガードされると隙が大きく、とてもラッシュに組み込めるような技ではないので、実際に使うのは小パンチということになる。



ラッシュが効くのはダッシュのおかげ。この小パンチが強ぇんスよ。



空中判定なので、まず連続技はくらわない。アリーナスペシャルなんてダメージ0。おまけに反撃までできる素晴らしさ。

ダンディ・J 対戦攻略

立っている相手にダッシュ小パンチ

ライ	アリーナ	スラッシュ	ティセ	ダンディー	まるるん	ボリタンク
×	△	△	×	○	×	○

○=ヒット　△=ガードされるとだめ　×=スカってしまう

しゃがんでる相手にダッシュ大パンチ

ライ	アリーナ	スラッシュ	ティセ	ダンディー	まるるん	ボリタンク
○	○	○	○	○	×	×

○=裏にまわれる　×=表にまわれる

ダッシュ中は空中判定なので、ものすごい連続技をくらう心配がない。攻撃をくらっても瞬時に着地する（吹っ飛ばし属性の攻撃などは別）ので、再び強引に攻めることが可能なのだ。これもラッシュがかけやすい要因の一つだ。

ダッシュのし始めで攻撃すると、すぐに技を出して着地するが、ちょっと待ってから攻撃することで、ダッシュ距離を長くして攻撃することもできる。相手に攻撃が当たるように、タイミングを調整して小パンチを押すようにしよう。

しゃがんで待っていたり、ガードが堅い相手なら着地と同時に投げてしまおう。投げ間合いは狭いので、ほぼ密着まで近づくこと。もちろん、投げは受け身不能のわくわくがいい。意外と技の出かかりを投げられるので、相手の反応が少しでも遅れたらいただきだ。

ダッシュで密着した時に大パンチでしゃがんでいる相手の裏にまわることもできるが、あまり多用する必要はないだろう。ダッシュ小パンチや大パンチがどのキャラに有効なのかは、表のほうを参照してほしい。

ダッシュ小パンチは、しゃがんでいる相手には当たらないし、立っていてもスカってしまうキャラもいる。それでもこの機動力は重要なので使っていくわけだが、当然使用頻度は落ちることになる。

残る接近手段は、ダウンさせるか、跳び込むかのどちらか。

ダウンさせるなら発火拳を狙おう。ショートダッシュや前進などで間合いを調整して機会をうかがい、当てたら追い打ちやダッシュで一気に接近して起き上がりにラッシュをかけよう。

跳び込み&対空

跳び込みは、下方向に強いジャンプ大キックがいい。ジャンプ攻撃が低い打点でヒットしたら連続技のチャンス。しゃがみ大キックや発火拳WPなどにつなげよう。

ジャンプ小キックはめくりに使えるので、小パンチを1、2発当てたあとなどラッシュの中に混ぜたり、前転起きしてくる相手に対し、バックジャンプしてめくるという手もある。

ダンディに完全対空と呼べる技はないが、それでも対空に使える技はなんとか持ち合わせている。

使用頻度が高いのが立ち小パンチと立ち小キック（共に近距離）。近距離立ち大パンチや立ち大キックも上方向に攻撃判定が出るが、それらに比べ、技の出が早いのが最大の利点だ。

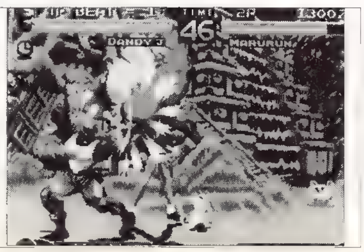


下方向に強い大キック。跳び込みはコレで決まり。



めくりを狙えるジャンプ小キック。

相手の跳び込みをダッシュでくぐった場合も小パンチが役に立つ。



対空は立ち小パンチ。落としたらダッシュして着地を攻めよう。

背後から小パンチを当てたらすぐにダッシュで近づき、再び小パンチを当てたり、着地を投げたりするといい。着地投げはなかなか反応されにくいぞ。

画面端でラッシュをかけているとき、相手がバックジャンプ（または垂直ジャンプ）して空中に逃げたら、立ち小パンチで落とし、そのままお手玉をするように小パンチを連打し続けよう。

こういった場面で、バック

対戦攻略 ダンディ・J

WAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVENWAKUWAKUSEVEN



パワーアップ万歳！



くらい投げも有効。打点が高ければけっこう投げられる。

こういった場面で、バックジャンプという苦し紛れの行動にでるプレイヤーならば、2、3発はくらってくれるはずだ。

高い打点でジャンプ攻撃を出されたら、投げを狙ってみよう。相手が投げを警戒して打点を低くしてくるようなら、今度は立ち小パンチで迎撃しやすくなる。

とりあえず立ち小パンチを狙い、一方的につぶされたら、相手の着地を投げてしまおう。投げにならないような間合いなら、ガードで耐えるしかない。

ダンディのバックダッシュ（後転）には無敵時間があるので（終わり際に隙があるが）画面端に追い込まれていなければこれでかわしたり、空中ガードで逃げるという手もある。

わくわくゲージをどうしよう

ゲージの使い道は、おもにスーパーモード、必殺ロープWP、発火拳WPの3通り。

スーパーモードは、他キャラのそれに比べて攻撃発生時間が遅いので、ガードキャンセルとしてはダメな部類に入るが、連続ガードさせられる攻撃に対してはやはり使ったほうがいい。

なにより、スーパー化して攻撃力が1、5倍、防御力が2倍になるのがおいしい。もともとダンディはこの2つの数値が高いので、最もスーパー化の恩恵を受けているといえる。

必殺ロープWPは、最初のほうでも書いたとおり、相手の飛び道具に合わせたり、ハラハラアタックをつぶすのに使っていく。

発火拳WPは、至近距離での返し技として最も有効だし、立ちパンチや跳び込みから連続技にもなる。スーパー時ともなれば、そりゃあもうすごい威力。

よくお世話になる連続技は

●D小P→立小P×2から3
●J大K→屈大K

で、ゲージがあれば、

①D小P→発火拳WP
②J大K→発火拳WP

というふうに発火拳WPに使っていく。

「立ち小パンチをしゃがんでキャンセルする」というテクニックを使えば、

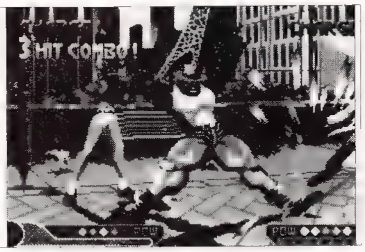
③D小P→立小P→屈大K
④D小P→立小P×2→発火拳WP

といった連続技にもなる。とくに④の連続技はダッシュ攻撃がヒットしたのを確認してから発火拳WPを使うか判断する余裕があるので、ぜひともマスターしてほしい連続技だ。

さらに、夏美を連続技の中に混ぜてみると面白いかも。



連続技をスーパー化して決めると、まるでハラハラを当てたかのようなダメージに！



しゃがみ大キックがつながる。しゃがむことで立小Pの隙を小さくしているのだ。



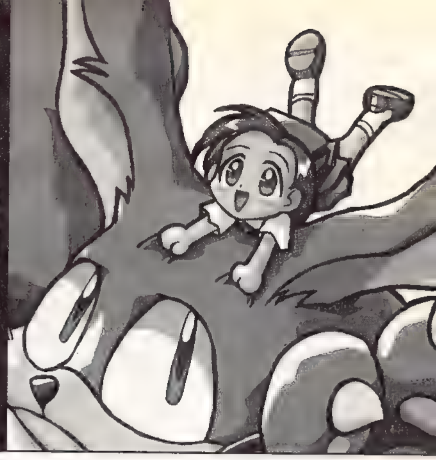
立小Pを当てて、

対戦攻略 まるるん

いっしょにあそぼうよ!

わくわくコンボと投げで相手を追い込んで、ガンガン攻めていけ!!

担当：伊勢猫



「迷いの森の住人」まるるんと迷子の麦ちゃん。巷で赤丸急上昇中のこのコンビ、対戦においてはどちらかといえばパワーファイタータイプのキャラクター。手数で相手を押して行くよりは、ワンチャンスを生かして大ダメージを相手に与えられるような闘い方を考えていこう。

コンボでわくわく!

具体的な攻略を始める前に、対戦においては非常に大きな比重を占める、わくわくコンボについての説明しておこう。

通常技の戻りモーションを必殺技と同じようにしてキャンセルすることができる「わくわくコンボ」。まるるんの場合は小→大攻撃といった強さの違う攻撃がその基本となっていて、小キック→大パンチといった種類の違う組み合わせでもOK。さらに小攻撃部分のみ、パンチ→キックといった攻撃の組み合わせも可能で、小パンチ→小キック→大キックといった組み合わせのわくわくコンボもできる。

しかし、まるるんのパンチ攻撃はキック攻撃よりもリーチが長いため、相手に密着していないと小パンチ→小キックの部分が連続ヒットしないこともあるので注意すること。



小パンチからわくわくコンボで小キックへとつながるが…、



密着状態からでないと小キックが相手に対してヒットしない。

さて、実際の対戦で使っていくわくわくコンボは、立ち状態としゃがみ状態の通常技とで違い、立ち状態は硬直時間が少なく反撃の受けづらい大パンチへと繋げていくのが基本。飛び込み攻撃などがヒットした場合には、相手をダウンさせることができる大キックのほうへと繋げていく。

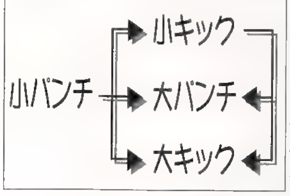
●**立ち状態**
・**小パンチ→大パンチ**
・**小パンチ→大キック**

一方しゃがみ状態の場合に関しては、キック系の攻撃が特殊なため（技表参照）パンチ系攻撃がそのメインで、

●**しゃがみ状態**
・**小パンチ→大パンチ**

といった組み合わせがそれとなってはいるが、安定して連続ヒットしない欠点がある。

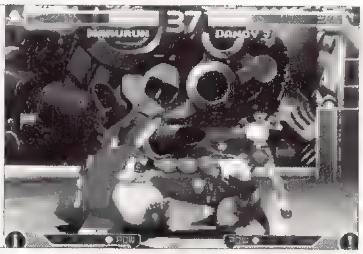
まるるん、わくわくコンボチャート表



基本は立ち小パンチ

さて、まるるんで闘いかたの組み立てを考えた場合、接近戦は立ちの小パンチで相手を押していく。この理由としては、攻撃の発生時間が早いうえに硬直時間が短く、しかもリーチが長いことがまずひとつめ。そしてふたつめとしては、わくわくコンボの始動技であるというのがその理由。まあ簡単にいってしまえば、スキが小さくて判定の強い技といえる。

ここで、なぜしゃがみ小パンチじゃないのか?という人もいるとは思うが、まるるんの場合さきに説明した通りにわくわくコンボがしゃがみ状態では安定して連続ヒットしにくく、わずかではあるが硬直時間が長いこともその理由のひとつといえる…。要は立ち小パンチより相手の攻撃で割り込まれやすいのである。



しゃがみ小パンチのほうが硬直時間が長くて割り込まれやすい。

さて、相手に立ち小パンチが相手にヒットした場合はいいとして、ガードされた場合は一部の例外（スーパーモード発動など）を除いて、再度もう一回の小パンチまではこちら側が攻撃の優先権を持っていることになる。ここで相手がガードに徹しているようであるならば、ダッシュから投げや中段攻撃のぼでぇプレスを狙っていくわけだが、このときに相手が小攻撃などでこちらの攻撃に割り込んでくるようなら、再度の小パンチから大パンチへと繋げて逆に相手の攻撃を潰していく。



大パンチが届かない間合いでも相手が手を出してくれれば…、



わくわくコンボで出している大パンチが相手にヒットする。

これ以外としては、小パンチを2回ガードさせて間合いを離したあとに相手の反撃を誘って、ぐるぐるパンチやぼでぇプレスあるいは中段のつっこみチョップを置いておいたり、反撃を先読みしての垂直ジャンプ大パンチ攻撃で相手の攻撃を潰すのも、有効な手段のひとつだといえる。

また、相手がぼでぇプレスを警戒して立ちガードに徹しているようならば、遠慮なくしゃがみ小パンチ→大パンチで相手が立ちガードをやめるまでダメージを与えていこう。



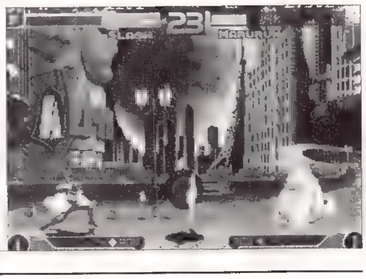
相手が立ちガードしているなら、しゃがみ攻撃で押していく。

ダッシュでいこう

お次は遠距離での闘いかたについてだが、まるるんには飛び道具が無いので、相手にダメージを与えるにはとにかく自分から近づかなければ始まらない…。この相手に近づく手段としてまず挙げられるのは、ダッシュとジャンプのふたつがそれ。まずひとつ目のダッシュについての説明をすると、まるるんのダッシュはレバーを入れっぱなしで移動距離を調整でき、このダッシュ移動中は相手との距離によってその狙いが変化する。

まず始めはこちらの攻撃が一切届かない距離（画面がズームアウトしている場合など）では、間合いを詰めること主体で相手が攻撃をしてくるようなら、ガードあるいは斜めジャンプで攻撃を回避してと

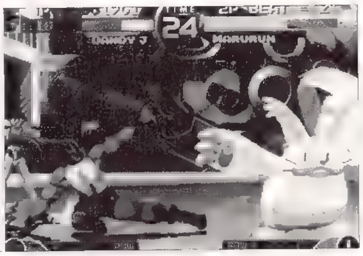
対戦攻略 まるるん



これぐらいの間合いはとにかくダッシュで距離をつめていく。

にかく距離をつめていく。

首尾良く相手に近づくことができ、斜めジャンプで攻撃できるくらいの間合いであれば、相手も遠距離攻撃を出すかどうか迷う間合い。しかし、逆にこちらはぼでぇプレスやぐるぐるパンチが相手に届く間合いなので、ダッシュを止めてこれらの技を出していくか、相手の遠距離攻撃を先読みしての飛び込みジャンプ攻撃を使って相手を攻めていく。



相手の攻撃を先読みしてぐるぐるパンチなどを置いておく。

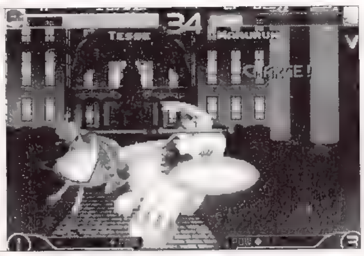
最後はお互いの通常攻撃が届くぎりぎりの間合いまでダッシュで近づいた場合についてだが、ここまで近づいてしまえばあとは近距離戦と同じまるるんの間合い。相手の攻撃をガードして仕切り直すか、こちらから立ち小パンチなどを出して積極的に攻撃していこう。

また、これ以外の有効な選択肢としては、ダッシュ中にスーパーモードを発動するとそのまま横滑りすることを利用して、相手の攻撃を潰していくといった戦法もあって、相手がこれを警戒してくれればさらにダッシュ投げとで2択攻撃にもなってくれる。

お次はジャンプについてだが、わくわく7では空中ガードがあるため、基本的にはジャンプをしてもそれほどハイリスクではない。さて、まるるんのジャンプ攻撃の中で飛び込み攻撃として使っていくのは下方向に判定の強い小キック、パンチと相手をめくることができる大パンチの3つがそれ。この飛び込み攻撃がヒットしたら、基本通りに小パンチ→大キックのわくわくコンボへと繋げて、相手に大ダメージを与えてダウンさせていくといい。



相手に跳び込み大キックをガードされた場合は、



反撃を受けやすいのでガードされたら大パンチへとコンボを繋げる。

ただし、ジャンプ小攻撃に関しては相手に攻撃を高い打点や画面端でガードされてしまうと着地を一方的に投げられてしまうので、十分に注意する必要がある。これは逆をいえば相手のジャンプ攻撃を同じ状況でガードすれば、相手を投げるチャンスでもある。

WPでハラハラ！

わくわく7の特徴でもあるわくわくパワー（WP）。対戦においてはこれをいかにして有効に活用できるかが勝敗のカギを握っているといっても過言ではない。

ここではまるるんにおけるWPの有効な使いかたといったことについて考えていこう。

スーパーモード発動

まずはまるるんのスーパーモード発動について見てみると、攻撃の発生時間はそれ程早くはない。しかし、硬直時間に関してはわずか8フレームと全キャラ中でもっとも短く設定されているため、スーパーモードを発動してしまいさえすれば、反撃をほとんど受けない…といったことになる。とはいっても、まるるんのスーパーモード発動は攻撃判定がほかのキャラに比べると小さく、相手の連携攻撃などに割り込むといった使いかたをしていったのでは攻撃を避けることはできても、相手にヒットさせることは難しい…。



ダッシュ中に攻撃ボタンを同時押しでスーパーモード発動で…



そのまま滑って相手の攻撃を潰すことができる。非常に重要！

そこで是非とも狙っていって欲しいのが、ダッシュのところでも少し説明した横滑りを利用してのスーパーモード発動！これであれば相手の攻撃を無敵時間で避けつつ、滑りながら密着状態へと移行できるので、十分にスーパーモードの攻撃部分をヒットさせることができる。さらに、相手がこのダッシュスーパーモードを警戒してくれればしめたもの。スーパーモードを警戒して、ガードに徹している相手をそのままダッシュから投げる…なんてこともできて2倍いい感じだ！



相手がガードに徹しているようならダッシュから投げを狙え！

これ以外では立ち大キックなどと同じようにして、相手の飛び込み攻撃に対する対空技としても使ってはいけるが、この場合はあまり引きつけてからだと攻撃発生が遅いため、判定発生前に相手が着地してガードされてしまう場合が多い。したがって対空として使っていくときには、少し早めに発動していくようにしよう。

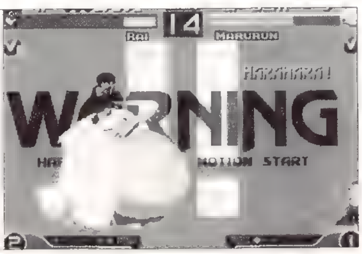
ハラハラアタック

お次はCPU攻略でもお世話になったハラハラアタックについてだが、まるるんのみらくるボイスは全キャラ中でも最速の高性能を誇っていて、対戦でも十分に狙っていける。

主な狙いどころはCPU戦と同じように、相手を投げたあとや、わくわくコンボ、あるいはぶんぶんコプターWPをヒットさせたあとで、位置関係によってはほとんど確定する場合もある。とはいってもCPUとは違い、対戦時には相手もボタン連打全開でダウン回復をしてくるので、ダウン時間の短いまるるんピンタのあとや、飛び込み攻撃の入っていないわくわくコンボからは狙っていかないほうが無難ではある。



通常投げのぽーい後にすぐハラハラアタックを発動すれば…



反撃を受けることなく余裕を持って発射することができる。

パワーアップ

WPによる必殺技のパワーUPに関しては、無敵時間があって攻撃判定発生の早いぶんぶんコプター以外はほとんど忘れてしまってもいい。

さて、ぶんぶんコプターWPの主な狙いどころとして考えられるのは、ジャンプ攻撃のヒットからの連続技や対空だが、相手の攻撃に対する割り込みとしても十分にリーチがあるので十分に使っていける。

これ以外としてはぐるぐるパンチをガードさせた後などといった相手が反撃したくな

まるるん 対戦攻略



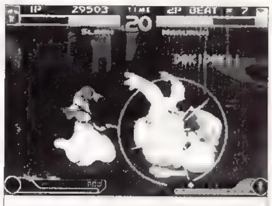
WP使用のぶんぶんコプターは、もっとも信頼性の高い対空技。

る技で誘っておいてから、カウンター狙いで出していくのもなかなかいい戦法ではある。

ドキドキアタック

最後はドキドキアタックについてだが、これに関しても基本的には、ぶんぶんコプターWPと同じように相手の攻撃に割り込むようにして使う。

ドキドキアタックであるぶんぶんタイフーンを使うメリットとしては、移動方向をレバーで任意に決定できるため、ガードされてもぶんぶんコプターWPよりは反撃を受けにくいことがそれ。しかし横方向に移動するため、対空として使った場合は相打ちをしてしまったり、ダウン判定のある最後の部分が安定して相手にヒットしないため反撃を受けたりといった欠点がある。



ドキドキアタックは相手の攻撃に割り込むときに使っていく。

またコマンドもクセが強く非常に出しづらいので、相手の攻撃に割り込む目的以外ではあまり使わないほうがいい。

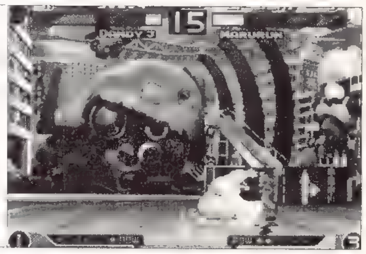
投げでドキドキ!

様々な状況下でその威力を発揮する投げ技。まるるんには2種類の投げ技がある。投げ抜け可能な通常投げと、投げ抜けのできないわくわく投げである。ここでは通常投げの特性を生かした、まるるんならではの投げからの攻防についてくわしい説明をしていくことにしよう。

まるるんの通常投げであるぽーいは相手を高く放り投げるために、相手が落ちてくるよりも先に自分が動くことができる。このことは、まるるん使いなら誰でも知っていること。しかしこれを利用することで、自分に有利な戦いを進めていくことが実はできるのである。

通常投げのぽーいを使うメリットとしては2つあり、ひとつ目としては相手の位置に関係なく画面端へと追いつめられるのがそれで、ふたつ目としてはぽーいに対して相手が投げ受け身をとった場合に、さらに攻めを継続できることがそれとなる。基本的な性質として、通常投げのぽーいは相手の位置に一切関係なく自分の進行方向とは反対の画面端へと相手を投げるので、取りあえずはダッシュをして投げた相手を追いかけていく。

ここで普段よりも体力ゲージの減りが少なければ相手は受け身を取っていて、目の前で「パーン!」と軽快な効果音と共に逆立ちのような受け身モーションになる。ここからが非常に重要で、相手はこのモーション中は無敵だが、画面端であるためにお互いが離れず、モーションの終わり際の攻撃優先権がこちらにある。



相手を投げたら取りあえずはダッシュして間合いを詰める。

さて、このときに相手が取る行動はBボタンを連打して投げ返しや反撃を狙うか、ガードやジャンプのいずれか…。まずガードや攻撃の出がかりに対してであれば、投げが決まるのでまるるんビンタを受け身モーションの終わり際に重ねてわくわく投げを狙っていく。これならば相手がジャンプで逃げようとした際にセルフでぼでぇプレスが出てくれるのでいい感じになる。



たとえ相手がジャンプで逃げてもぼでぇプレスで撃墜できる。

唯一やっかいな投げ返しに対しては、小パンチからのわくわくコンボやぶんぶんタイフーンを投げの代わりに重ねて、相手の技を潰していくようにして対応していけるので、連続して相手に投げ返されるようならこちらに切り替えていこう。また投げ返しには受け身をきちんと取っていかないと、結果的には自分が痛い目にあってしまうので十分に投げ返しには注意していこう。

起き上がりもわくわく!

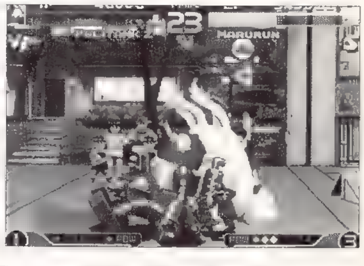
相手が受け身を取らなかったり、こちらの投げなどが決まってダウンしてくれたなら、後は普段と同じように起き攻めをしていこう。

相手のダウン状態からの起き上がりを攻めていく、通称起き攻め。わくわく7の場合起き上がりに攻撃があるために、相手の起き上がりに対して小攻撃などを重ねていくのはかなりのリスクがともなう…。

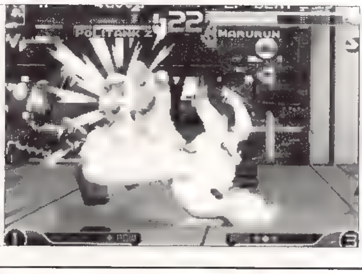
このため、基本的には相手の起き上がり技を重ねるのではなく、相手の起き上がり行動をある程度先読みしておいて、それに対処していくようにする。

具体的な詳しいやりかたを説明すると、まずはダウンした相手に密着して待ち、相手がダウン状態から回復してくるタイミングに合わせてレバーを立ちガード方向に入れて、後退を始める。この時点で相手が起き上がり攻撃をしてくれば、こちらはガードできるので、ガード後にわくわくコンボや強力な連続技で反撃。逆に読みがはずれて相手が普通に起き上がって来た場合には、間合いを詰めてわくわく投げコマンドを入力して相手を投げる。

また、相手が回転起き上がりをしてきた場合は、まるるんのジャンプでは遅いのでダッシュやバックダッシュでフォローして投げを狙っていくようにしていこう。



相手が普通に起き上がってきたところに…



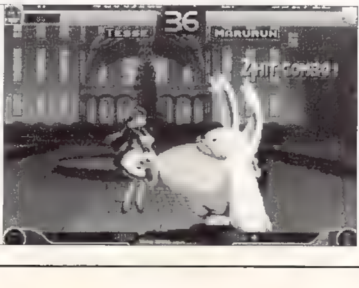
わくわく投げを重ねて、相手を投げることを狙うのが基本!

目押しが重要

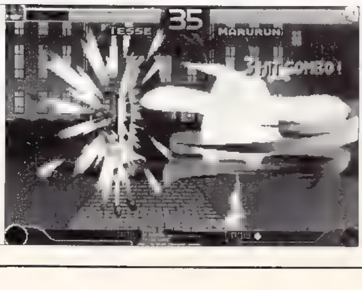
まるるんは基本的に通常技を必殺技でキャンセルすることはできないが、通常技から必殺技への連続技はできないのか?というと実はそうでもない。通常技からキャンセルではないものの連続技になってくれるものはきちんとある。さて、まるるんの通常技の中で必殺技へと繋げることができるのは立ちの小パンチと小キックで、以下の必殺技へと連続で繋げることができる。

- ●ぶんぶんコプター
- ●ぶんぶんコプターWP
- ●ぶんぶんタイフーン
- ●ぼでぇプレスWP

ただし先行入力を使ってコマンドを入力してしまうと、キャンセルではないため絶対に通常技の後に必殺技を出すことはできない…。これをうまく連続技にするコツとしては、必殺技コマンドのレバー部分だけをゆっくりと入力しておいて、通常攻撃がヒットしたのを確認してから最後のボタンを押し、コマンドを完成させるようにしていく。



わくわくコンボが相手にヒットしたのを確認してから…



必殺技コマンドを完成させていけば連続技になってくれるぞ!

対戦攻略まるるん

VS ライ
WPがたいせつだよ～

はっきりいってこの組み合わせでは、こちらがかなりつらい戦いをすることになる…。

まず注意すべきはライの地上技に対してで、こちらの通常技ではほとんど割り込むことができないと思ってもよく、間違っても手を出そうものなら容赦なく潰されてしまう…。

これは飛び込み攻撃に対してもいえることで、下方向に踏みつけるようなライの飛び込み攻撃に対しては迎撃することはおろか、画面端でないかぎりは立ちガードしても投げることすらもできない…。



ライの脳天キックに対してはガードするしかない…トホホ。

一応ライがジャンプするのを先読みして、立ち大パンチを置いておけばジャンプを阻止することができるが、そのまま足払いなどに繋がれた場合は手痛いダメージを受ける。

さて、唯一ライに通用する対空としてWP使用のぶんぶんコプターとスーパーモード発動があるが、どちらもWPが必要。始めのうちはライに固められてもひたすら我慢をして、とりあえずはゲージを溜めることに専念しよう。

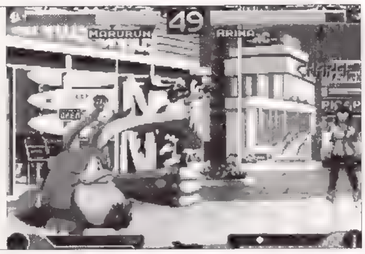
VS アリーナ
ぐるぐるパ～ンチ！

対アリーナ戦でいやな攻撃といえば、なんといってアリーナビーム。遠距離からこれを撃たれているだけでかなりきつい…と感じている人も多いとは思う（実際きつい…）。

じゃあどうすれば楽になるのか？ということだが、地上と空中のアリーナビームとで、それぞれに対処法といったものが一応はある。まず地上アリーナビームに対しては、ぐるぐるパンチでその効果を消しつつ、アリーナを攻撃することができるので使っていかない手はない。基本的にはアリーナがビームを溜め始めたら、ぐるぐるパンチがヒットする間合いから出していくようにして潰していこう。

お次は空中ビームに対してだが、これにはジャンプ小パンチで対抗していく。しかし地上の場合ほど確実ではないので、無理だと思ったら空中ガードを使って仕切り直そう。

また、アリーナの通常攻撃は下段攻撃を避けるものが多いので、攻撃に割り込む時は基本の立ち小パンチを使おう。



しゃがみ攻撃はすかされるので、立ち攻撃で割り込んでいこう。

VS スラッシュ
ちくちく……

スラッシュには強力な連続技こそないが、リーチが長く素早い基本技は要注意。こちらの攻撃が届かない間合いからリーチのある小攻撃でちくちくと固められてしまう。

これに対処する方法としては、スラッシュの攻撃に対しては割り込むのではなく、攻撃が届かなくなってスラッシュが距離を詰めてくるところで攻撃を出して、動きを止めていくようにしていきたい。とにかく一度こちらの攻撃を当てることができれば、ダメージが高い分だけ渡り合える。



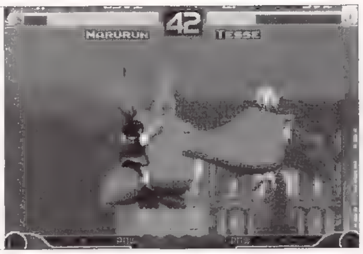
ちくちくされても我慢することが大切なんだよね、まるるん！

さて、スラッシュの特徴といえばテレポートだが、これに対してはある程度の先読みが必要になってくる。基本的な対処としては、スラッシュがテレポートして消えたら大体は密着からの投げか裏周りを狙っているので、立ちの大パンチを出現場所に置いておく感じで出すか、ジャンプをして回避していく。読みがはずれてしまった場合は素直に相手のうまさを認めて、気持ちを切り替えていこう。

VS ティセ
じゃんぷでぽーい！

ティセ戦で注意すべき点としては、飛び込み攻撃の強さとリーチの長い特殊入力技。

ティセのジャンプ大キックは非常に判定が強く、対空の大キックなどで落とそうとしても一方的に負けてしまうこともある。この大キックへの対策としては、ティセのジャンプが遅く攻撃判定の発生も遅いので、対空技で落としていくよりはこちらもジャンプをして空中ぽーいを狙っていく。



ティセのジャンプに対しては空中投げを狙っていこう！

さて、意外といやなティセの腕を伸ばす遠距離攻撃に対しては、相手が頻繁に使って間合いを離してくるようなら、垂直ジャンプ大パンチで腕の先を殴ることができる。相手が連続して使ってくるようなら狙っていこう。また、これと併用して使ってくるあれこれポーイに関しては、思い切ってジャンプで飛び込んで空中ガードをするようにして少しでも距離を詰めていく努力をすること。また、腕でふっとばされた場合はC or Dの跳ね返りを使うとティセの思うつぼ…A or B受け身を取ろう。

VS ダンディJ
れんだ、れんだ！

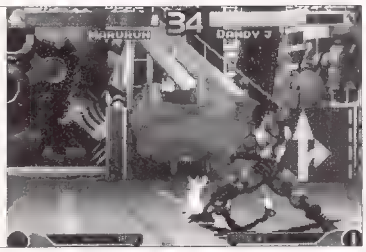
見た目に反して高機動なダッシュを駆使すると非常に素早い動きができるダンディJ。

ダンディのダッシュキャンセルを使った怒濤のラッシュに割り込むポイントは、ダッシュ部分と小パンチを連続でガードしたあとがそれ。これ以外の部分で無理をして割り込もうとはしないこと。ただし、あまりガードに徹しているとダッシュから投げをくらってしまうこともある。

お次はジャンプ飛び込みに対する対処だが、基本的にダンディにはそれほど判定が強い攻撃はないので、基本通りに立ち大キックで返していく。

また、このときにガードした打点が高いようなら通常投げであるぽーいでダンディを投げることもできるのでチャンスがあったら狙っていく。

これ以外では人体発火拳がヒットしたあとはこちらのダウン時間が長いため、ダンディは追い打ちを狙ってくる場合が多いので、気合いを入れてボタンを連打して回転起き上がりで回避していこう。



このあとはひたすらボタンを連打！気合いをいれて擦れ！

VS ポリタンクZ
じゃんぷ、じゃんぷ！

Z弾にドクドクスモークさらには腕を伸ばすわくわく投げと、徹底した遠距離タイプのポリタンクZ。対ポリタンク戦ではダッシュからのジャンプ空中ガードを主体にしてポリタンクZのスキをうかがって一気に攻め込んでいこう。

なんとか一度近づいてしまえばあとはこっちのもので、出の早い小パンチなどを使って技のでがかりを十分に潰せる。

さて、起き上がり攻撃が特殊で無敵時間の長いポリタンクZに対して起き攻めをする場合、密着しゃがみガードで起き上がり攻撃を3回ガードしたら、おもむろにダッシュして投げを狙っていく。この時にポリタンクがジャンプをして逃げるようなら、大ぶんぶんコプターやWPぶんぶんコプターを使って真下から撃墜してやろう。



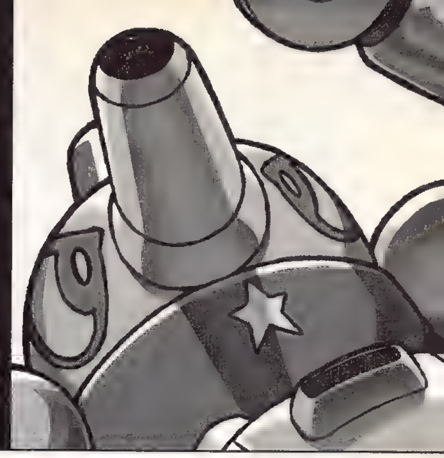
ポリタンクZの起き上がり攻撃は下段判定だぞ！間違えるな！

また、起き上がり攻撃を出してこなかった場合はほかと同じように投げを重ね、移動起き上がりをしてきた場合にはダッシュからやはり同じようにして投げを狙っていこう。

対戦攻略 とにかくぶっぱなせ！

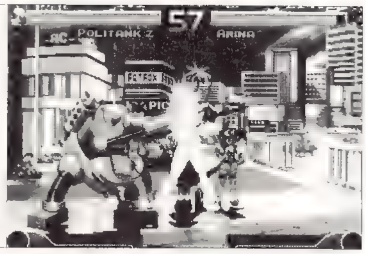
ポリタンクZ

担当：ワイルダーKEI



キャンセルすることのできる数少ない通常技

キャンセルというのは、通常技の戻りをカットして必殺技につなげることを言うのだが、ポリタンクの場合はそのキャンセルというのがほとんどできない。唯一キャンセルをかけることのできる通常技は、立ちA攻撃の1発目と、パチンコ砲だ。それに、キャンセルをかけること自体が難しく、相手に攻撃が当たり、ヒットマークが表示されている最中に必殺技のコマンドを入力しなくてはならないのだ。



ここでコマンドの入力を開始する。

しかし、もしここでキャンセルをかけても相手に当てることはほとんどできず、Z弾は相手の頭上を飛び越え、ドクドクスモークは煙が出るまでに攻撃されてしまう。立ちA→ぐるりんもぐりんが一応連続技になるが、地上に出てきたときに反撃を受けてしまう。そこで、ここは一つ人間大砲を使うことをお勧めする。ただキャンセルをかけて出すことができないので、タイミングよくコマンドを入力する必要がある。焦ってコマンドを入力してしまうとしゃがみD攻撃が出てしまうので、落ち着いて入力しよう。

それから、通常技から通常技につながるのは、立ちA→パチンコ砲のみ。が、つなげるタイミングがとても難しいので、連続ヒットにすることは考えず、連携攻撃として使うようにしよう。キャンセル必殺技と通常技の連携は、近距離戦にもつれ込んだときに使おう。

メインディッシュはZ弾と人間大砲

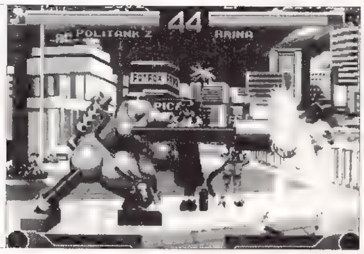
ポリタンクは近距離戦が苦手なので、相手を近くに寄せつけない闘い方が必要になってくる。そこで登場するのが、Z弾と人間大砲だ。Z弾はボタンを押している長さによって飛距離と威力が変わるが、基本的にはボタンを押してすぐに放す、1段階目を主に使っていく。それがたとえ相手との間合い離れていてもだ。これは、相手にZ弾の下を潜られないようにするためだ。3段階目以降をつかうときは、画面がズームアウトしているときぐらいにしておこう。

Z弾というのは、本来は弾の部分と爆発部分に攻撃判定のある2段技である。それと、地上での爆発は立ちガード不可と同時に、空中ガード不可でもある。とにかく、最初はZ弾を連発して出し、相手の接近を阻止することから始める。そして、時折人間大砲を混ぜるようにしよう。人間大砲は、リーチの長い投げ技だと思っていいだろう。ガードできるとはいえ（空中ガードは不可能）、あの長さはかなり魅力である。Z弾を6、人間大砲を4の割合で使うようにするといい。

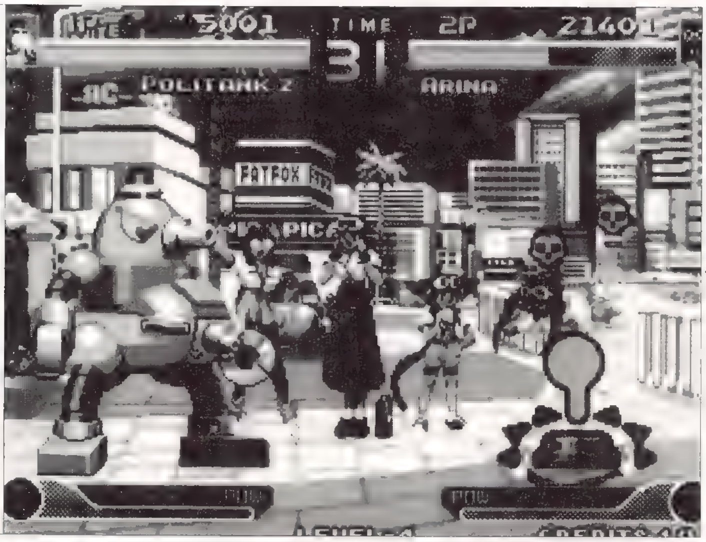
しかし、ここで忘れてはならないのがドクドクスモークの存在である。Z弾のように連発して出すことはできないが、攻撃判定の出ている時間が長いので、相手に跳び込まれにくい。それに加えて、この煙が当たれば、ほぼ人間大砲が確定だ。ちなみに人間大砲は、ヒットするとゲージの量がかなり増える。取り敢えず、相手にガードされることは考えずに使おう。



Z弾を出したら…



腕を伸ばす。



こうなればほぼ人間大砲が確定。

近距離戦を克服せよ！

ポリタンクにとって近距離戦とは、克服せねばならない最大の課題である。まず近距離戦における心得から入ろう。

1、涙を堪えて辛抱する。
2、通常技はパチンコ砲とハム助（しゃがみC攻撃）以外は使用を避ける。

たった2つかと思うかもしれないが、これが実に辛い。1はジャンプ攻撃を相手に許してしまった場合など、相手側から接近されてしまったとき。これだけでもう、いつわくわく投げがくるのかと思うと胃に穴があきそうである。ジャンプで逃げようとすると通常技をくらうので、耐えるしかないのだ。が、画面端に追い詰められているときは、その心配はない。

2は、自ら近距離戦を挑む勇気ある行動をとった場合か、前ダッシュで近づかれたときのことを指す。

このときの選択肢はかなり豊富で、相手に対してそのまま攻めることも後退することも可能だ。それを今から技別に解説していこう。



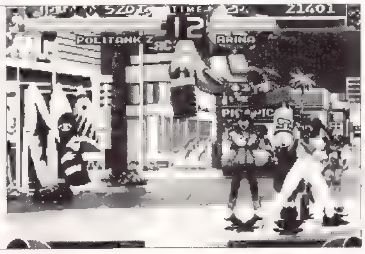
くるなぁー!!

パチンコ砲と中段攻撃…この2つはセットで考える。パチンコ砲は近距離戦で最も活躍する技であり、ガードされても反撃を受けない唯一の通

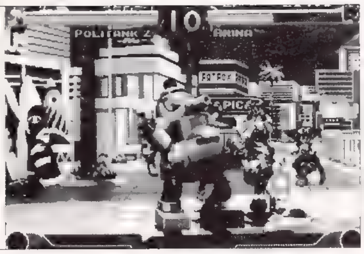
対戦攻略 ポリタンクZ

常技でもある。パチンコ砲を2、3発ぐらい出したら、人間大砲かジャンプ攻撃に切り換えるといい。中段攻撃はハム助（しゃがみC攻撃）も混ぜて使うようにしよう。パチンコ砲→ハム助→人間大砲or垂直ジャンプ攻撃orバックダッシュZ弾という連携攻撃も、結構面白い。

ジャンプ攻撃で使う技は、D攻撃がメイン。この技は多段系の技で、相手にフルヒットさせるとかなりの量でゲージを溜めることができる。が、間合いが近いと当てることができないので、間合いが離れているときに跳び込むときはジャンプD、近いときはジャン



ミサイル投下から、



着地と同時に攻撃する。

プC攻撃を使うようにしよう。それでも、ジャンプDのほうが使用率は高いが…それから、バックジャンプするときは、垂直かバックジャンプにするといい。ミサイル投下は、着地と同時に連携した攻撃に移るための布石だ。ガードされたあとに反撃を受けるということはまず無い。着地後は、パチンコ砲、通常投げ、中段攻撃のいずれかを使っていこう。もしここで間合いを離したければ、バックジャンプをしてからZ弾か人間大砲を出してみるといい。ちなみに、ミサイル投下がヒットしたあとにすぐZ弾を出すと、連続技になるぞ。

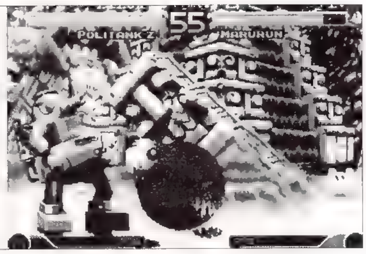
起き上がりを攻める!

相手の起き上がりを攻めるときは、近距離戦を応用した動きをとる。これを相手の起き上がりかた別にみていこう。

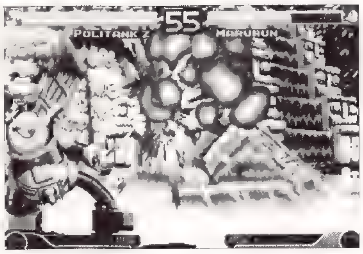
●その場で起きあがった場合・・・この場合は、ドクドクスモークを重ねて出すようにするか、起き上がり攻撃に気をつけつつ人間大砲を狙いにいく。

●移動起き上がりでポリタンクから遠ざかった場合・・・これはもう、こちらにとっては好都合。取りあえず、景気づけにZ弾を1発ぶっ放しておこう。

●移動起き上がりでこちら側に接近してきた場合・・・これは、相手の起きあがる位置が、ポリタンクの正面か背後にくるかによって、攻め方が変わってくる。正面にくるならば、パチンコ砲を相手に当てないようにして出しつつ通常投げに切り換えたり、ハム助と中段攻撃の2択をかけることができる。背後に回られそうなときは、バックジャンプからDで攻撃するかミサイルを投下しよう。また、敢えて前ジャンプをしてミサイルを投下しつつ間合いを離していくのもいいだろう。



パチンコ砲で威嚇しておき、



通常投げ。

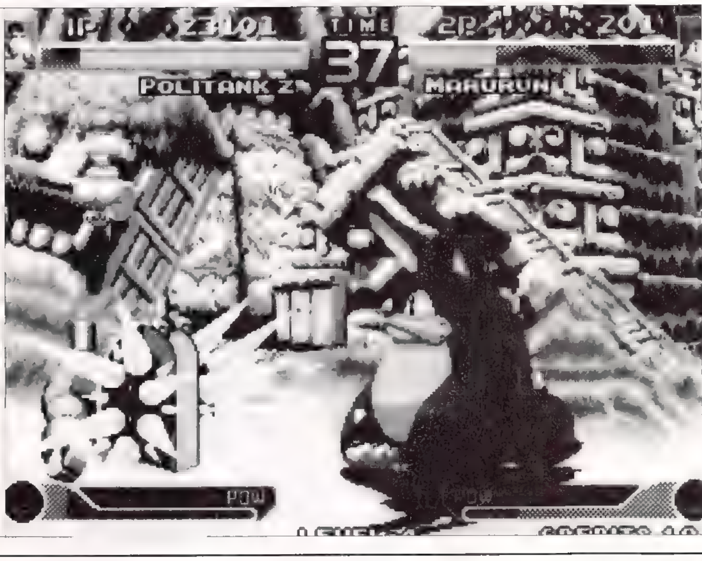


こっちに来たら…



バックジャンプをしてのD攻撃かミサイル投下。

では、こちらがダウンさせられた場合はどうするのか？ポリタンクは、一度ダウンさせられてしまうと、実に厳しい状況に立たされる。何故ならば、相手に起き上がりにわくわく投げを置いておかれると、ほとんど回避不可能だからだ。移動起き上がりをしても、ダッシュで追いつかれて結局投げられてしまうことがある。どちらかというと、ダウンしてしまったら起き上がり攻撃をするのが一番いい。何故かというと、ポリタンクの起き上がり攻撃は、無敵時間がとても長いのである。そう、あのトゲトゲの出ている時間は、無敵状態が続いているのだ。もちろん隙がないわけではなく攻撃の終わり際に隙はあるが、それでもわくわく投げを毎回くらうよりはいいだろう。起き上がり攻撃と移動起き上がり、どちらがいいかは君達の判断に任せる。



このときは無敵状態。

対空技に何を使うか?

対空技・・・これも、ポリタンクにとって悩みの種である。相手のジャンプ攻撃を返すときは、バックジャンプCorD攻撃かしゃがみB攻撃を使うようにしよう。が、どちらかというと、しゃがみB攻撃をお勧めする。しゃがみBは空砲なのだが、上方と前方に攻撃判定がせり出ているので、なかなか役に立つ。あまり引き付けないで、早めを意識して出すようにしよう。



引きつけて出さないほうが良い。

貴重な連続技

さて、ここでは、ポリタンクの数少ない連続技を紹介しよう。

●ミサイル投下→Z弾or人間大砲
威力重視なら人間大砲。タイミングを見定めてアームを伸ばそう。

●Z弾（空中ヒット）→人間大砲
地上ヒットだと連続にはならないが、相手のジャンプ攻撃が地上での爆発にヒットすると、ナイスキャッチすることができる。

●ジャンプD→Z弾or人間大砲
人間大砲のほうは、ティセぐらいにしか決まらない。他のキャラには、Z弾で安定しておこう。

●立ちA→Z弾orぐるりんもぐりん



ミサイルで浮いたところを…

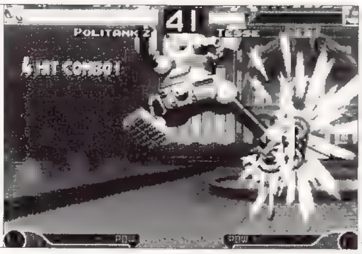


捕まえてぶっ放す。

ぐるりんもぐりんは例によって隙を作ってしまうので、Z弾のほうを使うようにしたほうがいいだろう。

●ジャンプD→ジャンプD→（追い打ち攻撃）

ジャンプDを相手に当てると、空中に浮かすことができることを利用したもの。ジャンプDからジャンプDへと繋げるのが難しいが、まるるん以外のキャラにはほとんど決まる。ジャンプDは、少し遠目から当てるようにするといい。ジャンプDを2回当てたら、取りあえずダウン攻撃をおこなおう。割と回避されにくい。ただすぐにレバーを上にいれても普通にジャンプしてしまうだけなので、相手が地上に落ちたのを確認してから追い打ち攻撃に移ろう。ちなみに最初のD攻撃が空中ヒットしてしまうと、次のジャンプDがつながらない。最初の攻撃は地上スタートが前提だ。



ガガガガガッっと当たったら、



もう一回ガガガガガッ!!

たまには使おうダッシュD

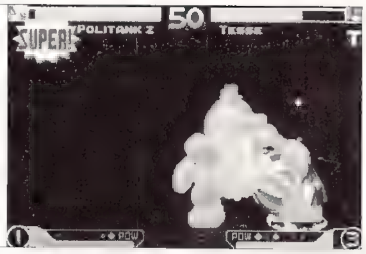
ガードしきられると反撃を受けるというリスクはあるものの、中間ぐらいの間合いでいきなり出すと結構見切られにくい。だが、スピンキックの一番の利点は、そのゲージを溜める能力にある。出始めから相手にずっと最後までガードさせると、ゲージをまるまる一本溜めることができるのだ。それに加えてスーパーモードを発動させて相手にガードさせると、実に、体力ゲージの3分の1ちかく奪うほどの削りパワーを見せる。相手の体力が少ないときは、このSモードスピンキックを使おう。それと、たまには出そうという点においては、ドリルアーム、キャタピラキックも同様だ。キャタピラキックは出るまでに少し間があるが、ボタン連打で足を伸ばすことができるので、離れた間合いから牽制として出し、少し間を遅らせてから足を伸ばすといいだろう。

また、後ろについている刃を利用して、相手の後ろの刃の部分を当てにいくという神業的なやり方もある。機会があったら試してみてください。

それから、WP版のぐるりんもぐりんは、最後の一撃のみ中段技となっている素晴らしい技である。それも、いつ下段から中段に変わるかわからないというところがまたいい。相手の起き上がりに、早めに出してみよう。

だが、弱点がないというわけではなく、ガードキャンセルスーパーモードに対して弱い。相手のゲージが溜まっていないことを、確認してから出すようにしよう。

ここでスーパーモードが出てきたが、ポリタンクのスーパーモードは発生が遅く、無敵時間が短く、硬直が長い。ゆえに、相手のラッシュを攻撃を受けているときにガードキャンセルを使ってSモードを発動させてしまうと、逆に攻撃を受けてしまうのである。Sモードを発動したいときは、相手がダウンしている最中に発動したほうが安全だ。



体力ゲージ満タンから削って差し上げました。

画面端を背にして闘う

まず、何故画面端を背にして闘うのかを述べよう。

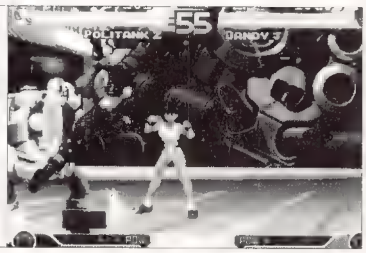
画面端で闘うメリットは、

1、相手に背後を取られる心配がない。

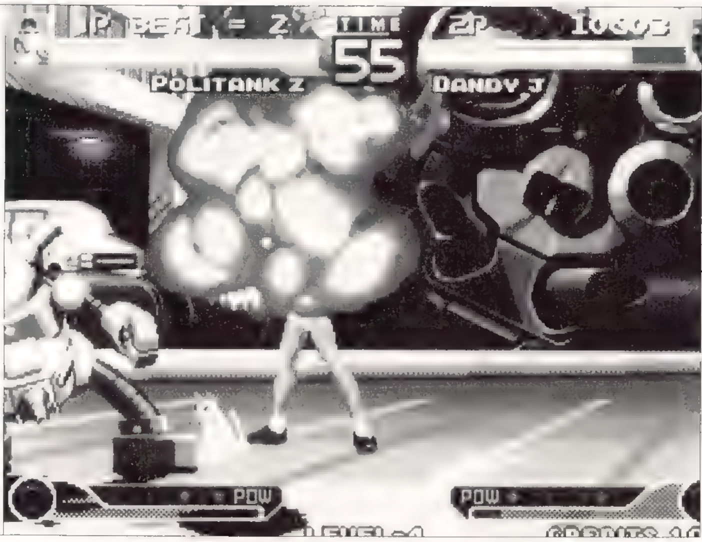
2、ジャンプ攻撃をガードしたあとに通常投げを決めることができる。

1は、めくり攻撃を受けることがないので、しゃがみB攻撃を対空技として使っていける。要するに、不発する心配があまりないのだ。

2は、相手のジャンプ攻撃をガードしたあと、レバーをガード方向に入れてBボタンを連打しておこう。ほとんどの投げることができる。このことを考えると、わざわざしゃがみBで落とす必要はないの



ジャンプ攻撃をガードしたら、

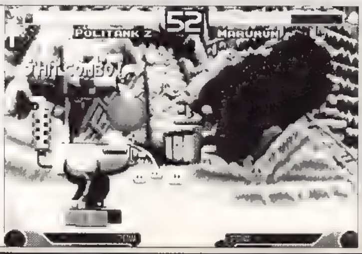


確実に投げることができる。レバーをガード方向に入れたままBボタン連打でかまわない。

ドキドキハラハラ

ポリタンクのドキドキとハラハラアタックは、対戦においては使い道がない。ドキドキアタックのほうは相手の残り少ない体力を削るのにつかえるのだが、ハラハラアタックのほうは、その性能ゆえに使うべきところが・・・まさにハラハラする一時ではあるのだけどね。

そう！ハラハラ爆弾が、なにで出来ているかをお教えしよう。なにをかくそうあの爆弾は、ハム助のたんこぶで出来ているのだ。あの爆弾を転がすとき、ハム助の頭の上に落とす・・・そのときにこぶがプクゥっとでき、大きくなったこぶを再びストックするというわけだ。ポリタンクのチューンだけでなく、全キャラの中でも最強の威力を誇る爆弾までも造ってしまうとは・・・ハム助・・・やはりただ者ではない。



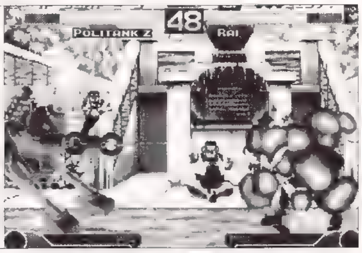
これ実はハム助のたんこぶ。

VS ライ

対戦していて、なにかとお互いの攻撃がかみ合わない相手。こちらがZ弾を撃つと地上イナズマキャノンと相打ちになり、人間大砲を出すと空中イナズマキャノンをくらってしまう。ポリタンクは基本的には1段階目のZ弾を使っていくので、遠距離での闘いが意外と不利だったりするのだ。なるべく1段階目のZ弾の届く距離で闘うようにしたい。

もし遠距離間合いで闘うならば、思いっ切り離れた間合いをとって闘うようにしよう。それから、これはライに限ったことではないのだが、ポリタンクは人間大砲の手で相手のダッシュ攻撃を捕まえることができる。技の出かかりではなく、攻撃そのものをちゃんと捕らえてくれるぞ。相手が走り出したら、取りあえず手を伸ばしておこう。

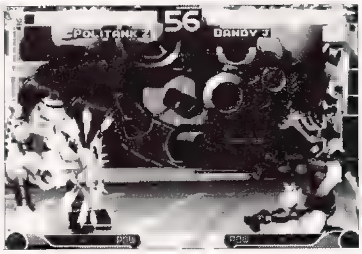
しかし、ライは三角跳びの飛距離が長いので、三角跳びからの攻撃やイナズマキャノンに注意しよう。



お互いにうげぇ！

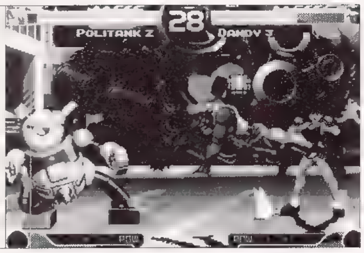
VS ダンディーJ

取りあえずは、基本的な動きでOK。Z弾と人間大砲を使って、ダンディのムチを封印しよう。



こうなっても気にせずZ弾。

しかし、一旦ダッシュで近づかれると、ラッシュが非常に厳しい。少し離れ間合いからの人体発火拳もなかなか手強いので、届かない位置でZ弾をぶっ放すようにしたい。もしダッシュで近づかれてしまったら、反応できるなら通常投げ、できそうもなければパチンコ砲連射で、常にダンディを追い払うように闘いを進めていくようにしよう。



こういうのが一番ヤバイ。

VS まるるん

近距離戦をおこなうのが非常に厄介な相手。一度ダウンさせられてしまうと、コマンド投げから逃れられない代表キャラだ。しかし近づかれないように闘うことはできるので、Z弾、ドクドクスモーク、人間大砲を使って、自分の身を防衛しよう。

中間距離の間合いでも、いい気になってZ弾ばかり出しているとぐるぐるパンチをくらってしまうので、人間大砲を忘れずに使うように心がける。

それから、まるるんのハラハラアタックを起き上がりに重ねられてしまった場合は、ミサイル投下で回避しよう。わざわざ近づいて反撃をしようとすると、かえってくらってしまう。これは非常にもったいない。衝撃波が接近してきたら、落ち着いてジャンプしよう。



ミサイル投下でかわせ！

まるるん側がダウンして移動起き上がりで近づかれても、焦らずに基本通りに対処していこう。

VS スラッシュ

変にスラッシュの技を意識して、ガードしがちになるのが一番危険。近距離戦で立ちAでちくちくと攻撃された場合はガードに徹するしかないが、中間距離以上に離れている間合いならば、Z弾で弾幕をはっておこう。スラッシュショットと相打ちになることがあるが、これは仕方がない。

それにも増して嫌なのが、Z弾に合わせてテレポートされること。Z弾の射程距離でテレポートされた場合は、目の前に現れる。Z弾の硬直中に技を決められるのはしかたないが、そうでないときもあるので、パチンコ砲と通常投げを出すようにしておこう。

それと、スラッシュは空中でもテレポートをすることが可能なので、こちらのしゃがみBのタイミングをずらされることがある。スラッシュが相手の場合はバックジャンプDを使うようにしたほうがいいだろう。対空に関しては、画面端を背にしていればあまり問題はないのだが・・・。



うーんそんなことしちゃイヤでやんす。

VS アリーナ

アリーナは遠距離と近距離ともに闘えるが、ポリタンクは遠距離戦専門の機体だ。遠距離戦だとZ弾とアリーナビームの撃ち合いになるのだが、これがなかなか具合が悪い。Z弾が着弾する前にビームをくらってしまうのである。なるべく人間大砲のほうを多めにつかうようにしよう。

だがしかし、それにも増して厄介な問題がある。一度アリーナに転ばされてしまうと、勝率が極端に低下するのである。移動起き上がりをするとダッシュで近づかれて投げをくらい、かといって投げ受け身をとると、打撃と投げ、どちらも返すことができないのだ。重ねて出された技がアリーナカーニバルやハートビームだったりすると、えらいことになる。こうなると、やはり頼れる技は起き上がり攻撃だけなのである。それでも、あまり万能とはいえないが・・・。とにかく、アリーナを寄せつけないようにしなければならない。頑張って追い払ってくれい。

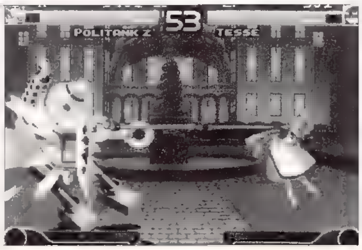


イヤーこないでくれー!!でやんす。

VS ティセ

見た目はまるで違うが、ポリタンクと同じような闘いかたができる。あくまでも、同じような…だ。あれこれポイがZ弾に相当し、人間大砲はレバー入れA or B攻撃に相当する。実は、ティセはポリタンクより遠距離が得意なキャラだったりして、非常に許せん。

それにも増して、飛び道具の撃ち合いでも撃ち負けるというのがキツい。Z弾の下をしゃがみDで潜られるというのもキツい。遠距離戦が得意なはずのポリタンクが、何故に相手に近づくのに苦労しなければならないのか・・・と思ってしまう闘いだ。



な…なんか近づけないぞ。クッ！ポリタンクの言うセリフじゃないよなぁもう…

ダッシュ投げ対策はZ弾を出していればそうそうはくらわない。一応レバー入れパンチを人間大砲で捕らえることはできるが、こういう偶然はあまりないので、ティセに手が届かない間合いから使うようにしよう。

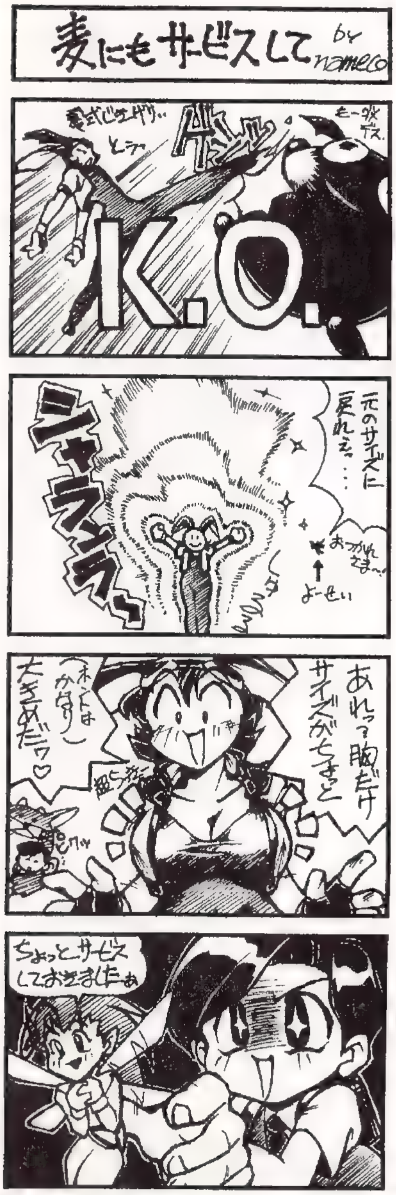
それと、ハラハラはティセが「1」と言ったときにスピンキックを出せばかわすことができるぞ。

WA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA

対CPUの章

わくわく7

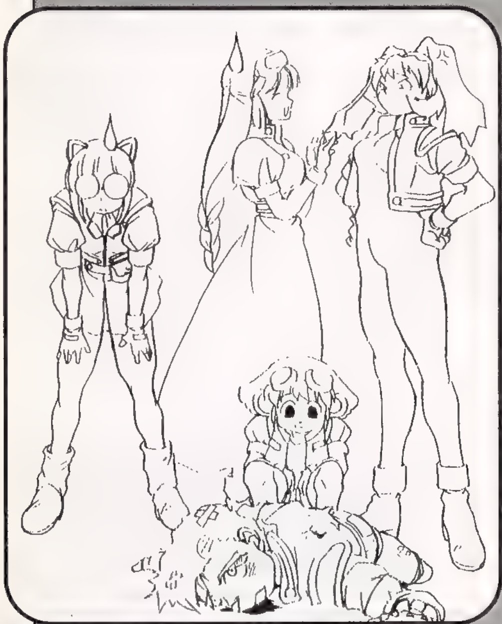
人類の尊厳をかけて



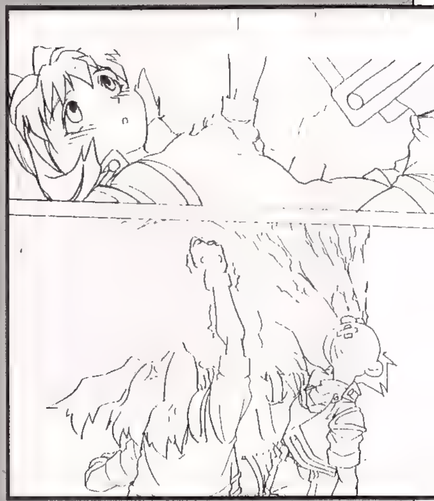
WA UWA UWA UWA UWA UWA UWA UWA U

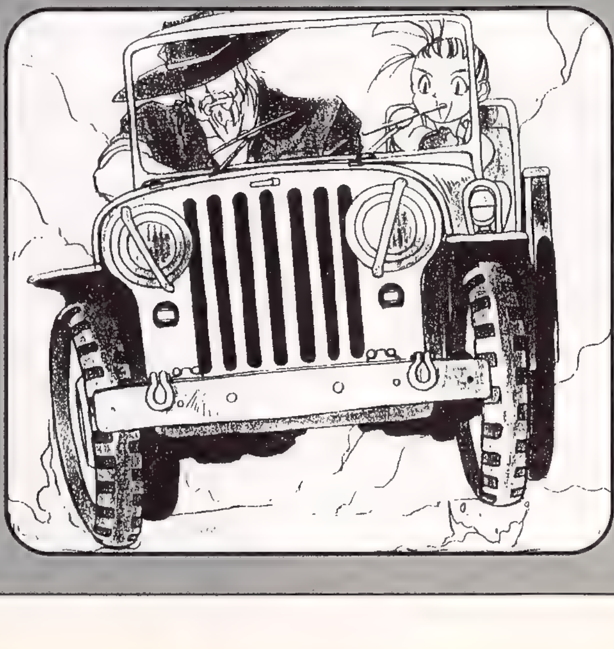
エンディング バック イラスト集

君はもうエンディングを見たかな？まだの人はこのムックを参考にがんばってくれ。さてそのエンディングでバックに流れるのがこのイラスト。ゲーム中では文字でやや見にくいので、ここに一挙掲載。











CPU戦 ハリケーンは気持ち良し

爆皇雷

担当：KAL



基本戦法

雷を使った場合の対CPU戦で基本となる戦法は、必殺技のイナズマクラッシュで突っ込むものと、立ち小パンチを連打するものがある。

まずはラウンドがスタートすると同時に、「大のイナズマクラッシュ」を出して突っ込もう。なぜ大イナズマクラッシュなのかというと、それは「1発の威力が高いから」。

このゲームのCPU戦は、相手キャラにダメージをあたえた初めの1発がどれくらい痛いものなのかによって、「ファーストアタック」のボーナスに大きな差が出る。これはローリングナックルやアリーナの攻撃のほとんどのような、多段ヒットする技ではダメ。

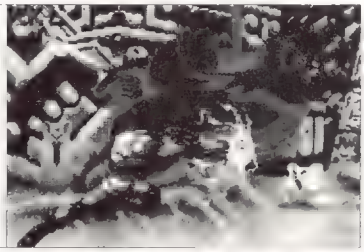
こうした多段ヒット系の技でも、あくまで1発目の威力だけで計算されてしまうのだ。そこで、イナズマクラッシュの大なのだ。ガードされたら残念だが、当たればこれだけで3万点前後いただきだ。ただし、この「はじめの1発、当てた当てない」はCPUキャラだけの問題ではなく、自分がCPUキャラの必殺技をガードしてしまって体力を削り取られても、しっかりCPU側にファーストアタックが入ってしまうので注意したい。

では、開幕イナズマクラッシュ大を出した後はどうするのかというと、1回バックダッシュしてCPUキャラとの間合いを離し、すばやく立ち小パンチを連打しよう。イナズマクラッシュがヒットしたときの間合いによっては2回バックダッシュしないと、近すぎて危険なときがある。そこは見て判断して、1回バックダッシュか2回バックダッシュかかえていこう。

立ち小パンチを連打するのは、はっきり言って「わくわくゲージを溜めるため」。ゲージが溜まればなにかといいことが多いので、隙さえあれば連打してゲージを溜めよう。

「開幕イナズマクラッシュ↓バックダッシュして立ち小パンチ連打」のあとは、CPUキャラが起き上がったのをみてから再びイナズマクラッシュ大。イナズマクラッシュ大が2発当たったときが、一番体力調整の具合が丁度いい。

キャラが「移動起き上がり」をするように間合い調節しよう。基本的にCPUキャラは、起き上がり時にこちらが目の



開幕は大クラッシュ！後半面は一端バックダッシュが基本だ。



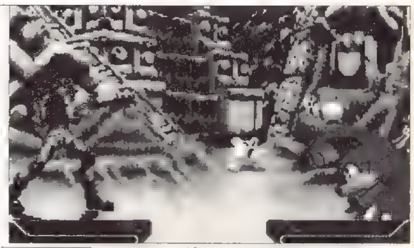
ヒットしたらすぐにバックダッシュで離れて小P連打。

前にいれば起き上がり攻撃を出し、それより少し離れていれば移動起き上がりをする。あからさまに離れていると普通に起き上がるのでこれではだめだぞ。

さて、このあとが忙しい。2発目のイナズマクラッシュがヒットしたあとは、ある程度歩いて距離調節し、CPUれば移動起き上がりをする。あからさまに離れていると普通に起き上がるのでこれではだめだぞ。

CPUキャラが移動起き上がりしてきたら、その起き上がりの隙に技を重ねていく。「あ〜、移動起きしてきたー！よし、起き上がるぞ、それっ」って感じで、起き上がった瞬間にこちらの技がCPUキャラの上にめりこんでいれば成功だ。

このとき重ねる技は、立ち小パンチ。立ち小パンチを連打して、これを2〜3ヒットさせよう。するとヒットしたときのノックバックで間合いが離れるので、すぐにダッシュしてそのまま立ち小パンチをしつこく当てていく。すき間無く立ち小パンチが2〜3ヒットし続ければ、画面上には2、または3ヒットコンボの表示が縦に連なっているはずだ。こうなるとまたボーナスが多く入るので、得した気分だ。



これくらいの間合いになったら2発目のクラッシュだ。

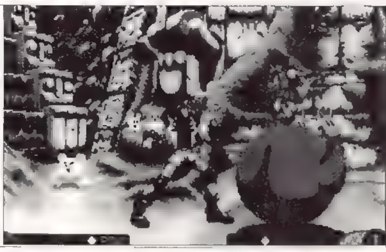
また、これをミス無く繰り返せば、CPUキャラは約14発目で気絶してしまう。立ち小パンチの14発目前後でくらくらになると、残体力が丁度あとわずかになっているので、あとはフィニッシュするだけ。フィニッシュに使う技は、1人目であれば爆雷ハリケーン。2人目以降であれば、スーパー発動→爆雷ハリケーンだ

ここまでの手順をもう一度復習しておこう。

「開幕イナズマクラッシュ大→バックダッシュ1〜2回で間合いを離し、立ち小P連打、ゲージを少し溜める→CPUキャラが起き上がったらイナズマクラッシュ大の2発目→前後に位置調節して、移動起き上がりを誘う→立ち小Pを連打して起き上がりに重ねる→2〜3ヒットしたら素早くダッシュして、CPUキャラが気絶するまで立ち小P連打→2〜3ヒット→ダッシュを繰り返す→CPUキャラが気絶したら、バックダッシュして爆雷ハリケーン。2人目以降ならバックダッシュ→スーパー発動→爆雷ハリケーン」以上が基本戦法だ。



近すぎず、遠すぎずに位置すると…



移動起き上がりをはじめるので…

爆雷ハリケーンを出すまえに1回バックダッシュする必要があるのは、たくさんヒットさせるため。爆雷ハリケーンは徐々に勢いづいていく移動攻撃技で、すぐ近くで出してしまうと、たった3〜4ヒットで相手キャラを落っことしてしまう。これではボーナスが少なくて残念などころか、しとめ損なう恐れすらあるのだ。そうならないためにも、CPUキャラが気絶したら急いで1回バックダッシュして、少し距離をあけてハリケーンの走行距離をかせぎ、相手キャラに到達するころには充分

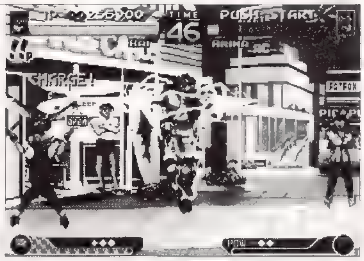


技を重ねよう。

CPU戦 爆皇雷

な勢いがついているようにするのだ。

またもう一つ、爆雷ハリケーンを出すときのコツがある。爆雷ハリケーン始動後はレバーを横にはいれず、始めは“上に入れる”。爆雷ハリケーンは宙にも浮ける技で、一端真上に浮かび上がってから相手方向へ横移動を始めると、たっぷり当たって13~17ヒットするのだ。これは、「攻撃が当たると上方向へ吹っ飛ぶ」というゲームの性質を利用した当て方。横移動するときも、真横にレバーを入れるのではなく、斜め上に入れるようにしよう。



密着状態からでないと小キックが相手に対してヒットしない。



密着状態からでないと小キックが相手に対してヒットしない。

各キャラワンポイントアドバイス

かなり基本パターンにはまりやすいが、後半に出てくると、ダッシュ立ち小P連打をコンボで阻みにくる。

堅実にいくなら、離れたところから立ち小Pを連打して、ジャンプしてきたら“かなり引きつけて”大のイナズマアッパーで撃墜、アリーナビームがきたらハイジャンプして空中イナズマキャノンを出し、やり過ごそう。ただし近くでアリーナビームを出されたときは、ほとんど斜め上へ飛んでいくのでしゃがんでかわすといい。

イナズマアッパーが最後の叩きつけ（レバー下入れ）まで入った場合、アリーナはすぐ近くにいるので、ここから移動起き上がりを誘う起き攻めに入ろう。この場合は、アリーナが起き上がったのを見てから大イナズマアッパーを重ねていくだけでいい。ガードされるのが不安だったり、向きがわからないという人は、1度しゃがみ大Pを重ねてガードさせ、そのあと大イナズマアッパーをだすようにしよう。

対ダンディJ

このキャラは後半に出てくると、ほとんどダッシュ立ち小Pを止めにくる。

仕方がないので、手堅くいく場合、ハイジャンプを繰り返して空中イナズマキャノンを出しまくろう。時間は掛かるが一応パーフェクトは取れる。

でなければ、しゃがみ小Pを連打してジャンプしてくるまで待ち、跳んで来たらしゃがみ大Pで撃墜、ダンディの残体力が半分くらいになったら、かなり引きつけての大イナズマアッパーで落とそう。

2~3回大アッパーで落とせば気絶だ。

対まるるん

後半に出てきたら、開幕は1回バックダッシュして、それから大クラッシュを出そう。そのあとは対アリーナ戦と同じ。立ち小Pを連打して、跳んできたら残体力半分まではしゃがみ大Pで撃墜、その後大アッパーで撃墜して気絶だ。

対ティセ

前半面は一瞬ダッシュして間合いを詰めてから大クラッシュを出そう。前半面ティセは、開幕バックダッシュをすることが多いからだ。

後半面ティセは逆。ほかのキャラと同じように、一度バックダッシュしてから大クラッシュを出そう。ほんとに後半面の場合は、対アリーナ、対まるるんと同じようにして気絶までもちこもう。

対ポリタンクZ

ポリタンク戦は、前半、後半に関係なく、開幕バックダッシュで離れてからクラッシュを出そう。

あとは、前半面なら基本どうり、後半面なら対アリーナと同じ。負けそうになったら、ハイジャンプからの脳天キックで攻撃しよう。

対スラッシュ

開幕はポリタンクと同じ。あとは、後半面なら対アリーナと同じだ。

立ち小P連打に反応してワープしてきたら、とりあえず大アッパーを入力して、しゃがみ大Pになってしまってもそのあと再度大アッパーを入力すれば大丈夫だ。また、スラッシュは起き攻めをやりやすいので、移動起き上がりの誘いをミスらないようにしよう。

離れた場所から小キャノン→跳んできたらキャノンの終わりモーションキャンセル大アッパー（キャノンの硬直が終わる少しまえにアッパーを入力する）で、「跳ばせて落とす」がやりやすい相手でもある（ほかのキャラでもできるが難しい）。対ダンディ戦のようにハイジャンプ→空中キャノンの連発でも勝てる。

対ブラック雷

反応のいい人なら、しゃがみガードして待って、C+Dの中段攻撃がきたら立ちガードして反撃（小足払い→大足払いが簡単）、だけで勝てる。

ほかの戦法では、ハイジャンプして真上に行き、脳天キックで落ちる→アッパーorしゃがみ大Pで追い打ち。

ダウンしたら、移動起き上がりする方向を確認してからジャンプ→脳天キックで起き上がりをつぶす、で勝利可能。あせって地上でキャノンをだすのだけは避けよう。



V.S ボーナス君

生き残ることだけ考えよう

はっきり言ってボーナスくんは強い。非常に単純な動きをしているが、色気をだすといつでもやられる危険がある。よって、対ボーナスくん戦は全力でもって倒しにかかろう。

幸いなことにボーナスくん戦は、わくわくゲージがはじめから7つあるので、けちらずこれを使いまくっていく。

開幕は、イナズマクラッシュWP。これでとりあえず転んでもらう。そしてその間にスーパー雷になっておき、あとはボーナスくんが起き上がるのを待って、再度イナズマクラッシュWP。

もし1度でもやられてしまったら、無理せず画面の一番端まで歩いてさがって、ボーナスくんが隙のある攻撃をしてくるまでガードして待とう。中段攻撃の「倒れる」や数々のゲージ使用技をガードしたあとは、結構いそいでクラッシュWPで反撃すれば楽に倒せるはずだ。

慣れてきたら、端で技ガード→投げ→キャノンWP→スーパー化→爆雷ハリケーンを狙ってみよう。キャノンWPをガードされたりスーパー化で抜けられなければいただきだ。



V.S フェルナンデス

クラッシュだけで超楽勝!

キャノンを1発。着地したら、遠距離から大クラッシュを出す。当たったらバックダッシュして離れ、また遠距離から大クラッシュを出す。これだけで勝てる。



気絶したら即スーパー化、即ハリケーン。まずは真上へ。



少し浮かび上がったら、レバーを斜め上に入れ直して突撃!

CPU戦 アリーナ

ワガママにプレイすると楽しいよ

アリーナのCPU戦の爽快さは並ではない。それはそれは気持ちのいいことだったりする。

担当：珈琲ふりーく



対CPU戦が非常に楽しいアリーナ。高得点が出せるので爽快だぞ。

ステージ1 ゲージが1つしかない

ステージ1ではゲージが1つしかないので、スーパーモード中のハラハラアタックでフィニッシュできない。ただのハラハラフィニッシュを狙うことになる。

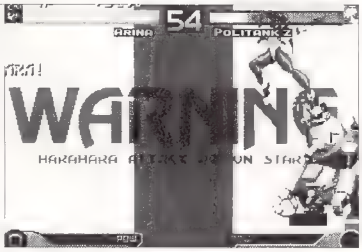
スタートしたらすぐダッシュで近寄り、ダッシュ立ち大パンチ(×2)→立ち大キックとつなぐ。立ち大キックを連打すると2発目が出て、相手をダウンさせてしまう。こうなるとタイムがもったいないので、立ち大キックは1発目でやめよう。



立ち大キックは1発目でやめて、すぐダッシュだ。

ダッシュ立ち大パンチ(×2)→立ち大キックを当てたら、さらにダッシュ立ち大パンチ(×2)→立ち大キックを当てていく。立ち大パンチが投げになってしまいやすい人は、ダッシュ立ち小パンチ→立ち大パンチ(×2)→立ち大キックでも良い。

これをもう1回、計3回当てると相手は気絶し、こちらにはゲージが溜まっているので、前ジャンプから空中アリーナスペシャルを出して、斜め下に突っ込もう。CPUキャラがジャンプしたりして、立ち大パンチ(×2)→立ち大キックが全段ヒットしなかったときは、3回では気絶しない。まぁCPUキャラが気絶したのを見てからアリーナスペシャルを出しても、充分間に合うぞ。2ラウンド目も同様だ。

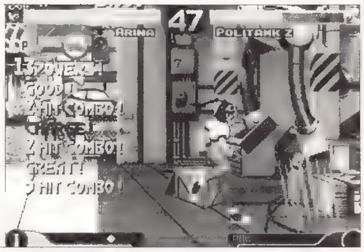


CPUが気絶したら、このあたりで空中アリーナスペシャルを出し、



斜め下方向に突っ込もう。

ファーストアタックを意識するなら、ジャンプ大キックやダッシュ大パンチの2発目を最初に当てていく。さらに表示をつなげるために、ダッシュ小パンチ×2〜7をしつこく当てる。最初の2発ぐらいはダッシュ小パンチ(×2)を当ててくらくら値(気絶値)を稼いでおくと良い。そしてダッシュ小パンチ連打でCPUが気絶したら、すぐアリーナスペシャルの表示までつなげよう。



表示のつなぎは、CPUにジャンプされると苦しい。

ただしこの表示のつなぎは、CPUにジャンプされるとつらいので安定しない。うまいパターンがあれば別だが、あまり意識しなくても良いだろう。

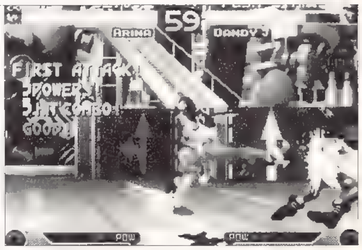
ステージ2以降のパターン

ステージ2以降はゲージが2つ以上あるので、スーパーモード中のハラハラアタックでフィニッシュできる。

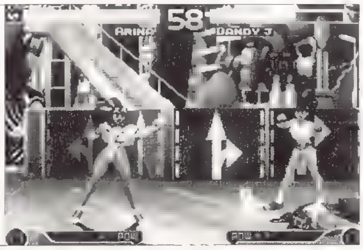
基本はステージ1と同じで、(ダッシュ小パンチ)→立ち大パンチ(×2)→立ち大キックを使う。ただしステージ1とは違って、立ち大キックを2発目まで出して相手を転ばせる。相手がダウンしている間に小パンチ連打でゲージを溜める。これを2〜3回、相手が気絶しないように入れて、ゲージストックを2つにする。

ゲージストックが2つになったら、ダッシュ小パンチからスーパーモード発動を連続技で入れて、CPUを気絶させよう。小パンチは奇数回ならばキャンセルでもノーキャンセルでもつながり、偶数回ならばノーキャンセルでのみつながる。ヒットしたのを視認するためにダッシュ立ち小パンチ×3ぐらいでキャンセルスーパーモード発動すると良い。

スーパーモード発動で気絶させたら、すぐジャンプして空中アリーナスペシャルを出して突っ込もう。CPUの体力が残り少なくなっていたら、スーパーモード発動後ジャンプせず、その場ですぐにアリーナスペシャルを入力しよう。



立ち大キックを2回押して2発目を出し、CPUをダウンさせ、



立ちパンチ連打でゲージを溜め、CPUが起きたらまたダッシュ。



ダッシュ小パンチ×3キャンセル、



スーパーモード発動で、溜まったくらくら値を利用し気絶させる。

前述のパターン以外では、立ち小パンチを連打してゲージを溜めつつ、CPUの行動を制限し、対応していくというものがある。ダッシュ小パンチでごり押しし切れないときなどにためしてみよう。

またAアリーナビームの4段階目(最終段階)まで溜めて撃つというのも、意外に通用する。点効率は悪いが、これもダッシュ大パンチでごり押せないときのフォローとして有効だ。



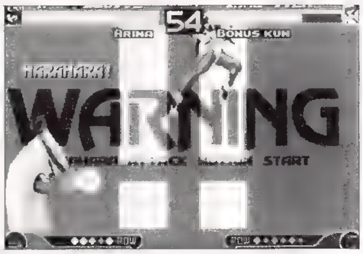
アリーナにとってボーナス君は、ほとんどボーナスである。パーフェクト、スーパーハラハラフィニッシュをほぼ確実にとれるぞ。パターンを2つ紹介しよう。

1つ目は、スタート後すぐ垂直ジャンプして、ジャンプ頂点で空中アリーナスペシャルを出す。ボーナス君は渦巻暴風脚や硬襲脚を出しているので、ボーナス君が後ろにまわっても前にいても、そちらの方向にアリーナスペシャルで突っ込む。



ボーナス君の行動をよく見て、その方向に突っ込もう。

アリーナスペシャルがヒットしたら、ボーナス君に近づき過ぎないように間合いを考えてジャンプし、空中アリーナスペシャルを出す。暴棒堅や起き上がり攻撃に落とされるときは近過ぎるぞ。

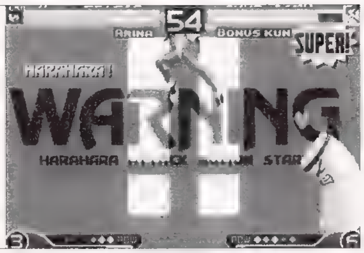


このあたりで空中アリーナスペシャルを出せば大丈夫。

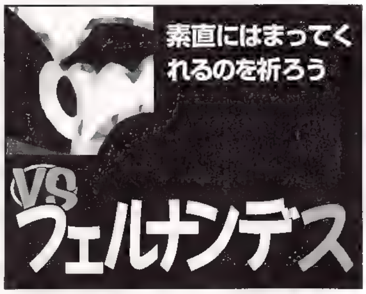
2回目のアリーナスペシャルがヒットしたら、スーパーモード発動で追い打ちをかける。

そしてまたジャンプ方向で間合いを調整し、空中アリーナスペシャルを出す。そしてボーナス君方向に突っ込めばOKだ。

もう1つのパターンは、とりあえずアリーナビームWPを2発撃ってボーナス君を気絶させる。その後接近して、1つ目のパターンと同じような間合いでジャンプし、空中アリーナスペシャルを出す。ボーナス君に突っ込んだらスーパーモード発動で追い打ちし、もう一度空中アリーナスペシャルを当てれば勝ちだ。



気絶させてからのほうが、安全度は高い。



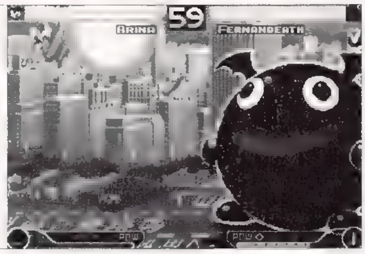
スタート時がポイント

対フェルナンデス戦は、スタート直後の行動がポイントになる。そのままの場所にいると、削られるか大ダメージをくらうかなので、なんらかの行動を起こす必要がある。

最もおすすめなのは、バックジャンプして空中アリーナビームのBを押しっぱなしにし、最終段階まで溜めてから撃つというもの。バックジャンプした瞬間に落とされることもあるが、そのときは運が悪かったとあきらめよう。

あまりに不幸が重なるようだったら、バックステップ後に地上でAアリーナビームを最終段階まで溜めてから出してみよう。ただしこれもフェルナンデスの最初の行動でつぶされてしまう場合があるので、バックステップ後、少し後ろに下がってからAアリーナビームを撃つようにしても良い。

フェルナンデスにゲージがなければ跳び込むのも1つの手だ。昇りでジャンプ大パンチを出し、下降で2発目を出して地上の立ち大キック→立ち大キックまでつなげよう。フェルナンデスを吹っ飛ばすことができるぞ。この場合フェルナンデスが受け身で戻ってくる可能性があるので、アリーナクラッシュの用意をしておこう。



スタート直後にバックジャンプして、



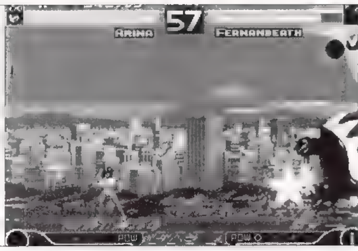
空中アリーナビームBを放つ。



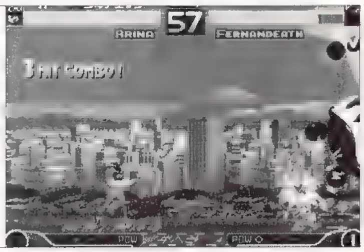
これが来たらあきらめよう。

1回離れてしまえば!

アリーナビームの最終段階などがヒットして、フェルナンデスがダウンしたら、チャンス到来だ。地上でさらにAアリーナビームを溜めてから出していこう。フェルナンデスはこれをほぼくらってくれ、画面端まで吹っ飛ばされることになる。



アリーナビームAがヒットして、



ここまでフェルナンデスが吹っ飛んだときに、A連打。

こちらは少し時間があるので数回、立ち小パンチを連打してから、Aアリーナビームを溜めてから撃つ。これを何回か繰り返しフェルナンデスの体力が少なくなってきたら、アリーナビームで吹っ飛ばして、すぐにアリーナスペシャルを入力する。フェルナンデス側にレバーを入れておけばヒットしてくれる。2ラウンド目などでゲージストックが2つあるときは、アリーナスペシャルを出す前にスーパーモードを発動しておこう。ぎりぎりアリーナスペシャルが間に合ってくれるぞ。

パターンが崩れたときは、立ち大キック→立ち大キックやアリーナビームなどで、なんとかフェルナンデスを吹っ飛ばして、間合いを離そう。



やっぱりフェルナンデスが最も遠ざかってダウンしたときを狙って、

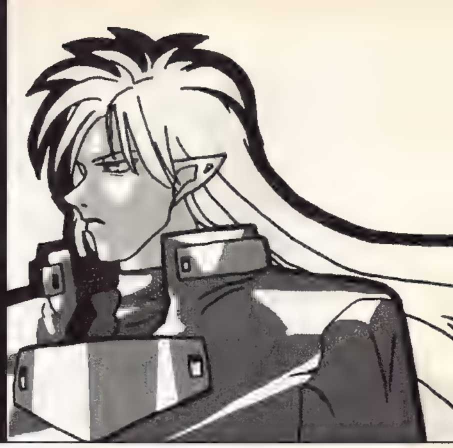


アリーナスペシャル!

CPU戦 スラッシュ

2000万すらキツいという感じ！？この地味さに耐えられるか？

担当：はまー



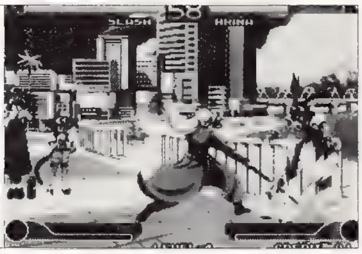
スラッシュのCPU戦は、お世辞にも「やりがいがある」とは言えないようだ。もともと持っている技が隙の大きい玄人好みのものなので、ゴリ押し戦法やパターンからは遠くかけ離れているのも無理はない。とは言っても、そこをフォローするのが担当の役目。「これでばっちりパーフェクト！」とまではいかないものの、クリアするぶんには問題ない程度には「比較的当たりやすい戦法」を紹介していくぞ（泣）。

戦法その1 チクチクデッス～ン

やっぱり何だかんだ言っても、最終的に頼りになるのは「突き」「下段突き」だろう。とにかくひたすらこれで押していき、跳んできたらしゃがみ大斬り。対戦の超基本を忠実に守るだけだ。

ただし相手はCPUなので、ちょっとでも隙を与えると何をしでかすか分からない。なるべく技と技の間隔は詰めていきたいところだ。

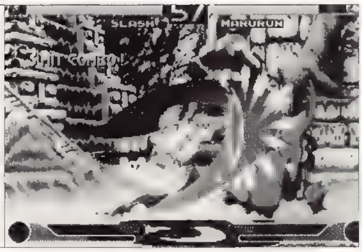
具体的には、ダッシュ下段突き→下段突き→突き→ダッシュ下段突き…のループが望ましい。ダッシュからレバー前入れの技を出すと慣性が働くので（詳しくは対戦のページを参照）、歩かなくてもそのまま連発できる間合いまで詰めることができる。一応全部突きにしてもいいが、CPUはこちらの立ち技を立ちガードで構えることが多いので、できるだけ下段突きを使ったほうが当たりやすい。



とにかく隙なく詰めていこう。

戦法その2 Sバリヤー命

相手の目前までダッシュし、すかさずSバリヤーを出すとよくくらってくれる。ダウンさせたらまたダッシュで近づくとCPUは移動起きをするので、前後を見極めたら起き上がりに再度ダッシュで特攻する。



ガードされてもあきらめずもう一度出す。途中からくらってくれることもあるぞ。

ダッシュの操作が忙しいが、CPUに自由を与えないという意味ではもっともパターンっぽい。ただ、あまり欲張ってWP版をジャンプで避けられたりすると大損なので、特に必要性がないかぎりSバリヤーは小で出そう。

戦法その3 壁とキャッチボール

これは、CPUがぶっとばで有効なパターン。

まず、ハイキックか膝蹴りで相手をぶっとばす。斬り下ろしからの連続技やガード後の反撃に膝蹴りを当てるのがいい。壁で跳ね返ってきたら、すかさずこちらも垂直ジャンプしてハイキック。このときCPUは絶対に空中ガードしないので、また端に向かって勢いよくぶっとんでいく。うまくいけばまた跳ね返ってきて…という寸法だ。



跳ね返ってきたところをまたぶっとばし、



またまた戻ってくるのを期待する。

戦法その4 やっぱ待ちでしょ

これの利点は、試合が早く終わるということと、もしも受け身をとらずにダウンした場合、ダメージが蓄積されていてなかなか起きないため、ダークネスウインドが狙えるということだ。

わくわく7のCPUは放っておいても勝手に大技を仕掛けてくるので、そこに反撃していくだけでもかなりイケる。ここで使えるのは、Sバリヤーとダークネスラッシュ。Sバリヤーでダメージ&ゲージを稼ぎ、溜まったらダークネスラッシュ＋追い討ちでとどめ。

この方法だと削られてしまうため、パーフェクトは捨てなければならないが、雷・アリーナやスラッシュなどにはこちらのほうが確実に勝てるはず。



スラッシュ戦は素早くテレポート先を見極めよう。

戦法その5 サルのように跳び込む

ただひたすら斬り下ろしで跳び込みまくり、当たったら膝蹴りか小Sバリヤーにつないでいく。判定が強いので、へたな技では返されない。しかし、高次面の雷、アリーナには使わないほうが無難。

稼ぎを考えた場合かなりムリがあるが、相手によってこの5つのパターンを使い分ければOK。一応、戦法5→戦法3×2～3で壁に当たってダウンしてくれたら、その間にスーパー発動からダークネスウインドをスタンバっておき、起き上がってダッシュしてくるところに当たるというのが理想だが、そんなにうまくいくことはまずない。戦法1でコツコツダメージを与えつつ、適当なところで戦法2に切り換えダウンを奪い、後ろに移動起きしてくれることを期待しつつダークネスウインド、というのがギリギリ期待値という感じだ。



ハラハラパーフェクトがとれれば上出来。スーパーは運。

CPU戦 スラッシュ



開幕からゲージ全開とは言え、バリバリ暴れてくるボーナス君に有効なのはSショットWP版と反撃用のダークネスラッシュぐらい。しかも、彼の繰り出してくる技はほとんど必殺技なので、ダークネスラッシュを狙うとパーフェクトをあきらめなければいけない。だからといってゲージを温存すべく通常技や跳び込みで抵抗しても、WPの飛び道具や対空技で返り討ちにあってしまう。結局「こうすればいつも確実」といった方法はないので、ハラハラフィニッシュ＋パーフェクトは運まかせ。勝つだけならば反撃ダークネスラッシュだけでも構わないが、どうせ負けてもクリア重視のときは影響無いので、ここはひとつ芸術点を狙ってみよう。

ハラハラパーフェクトを狙う方法は2つ。1つはほかのCPUと同じく、スタート直後に斬り下ろし↓膝蹴りを狙い、跳ね返りをしゃがみ大斬りで落とす。この着地にダッシュしてSバリヤーWPを当て、ダウン中にスーパー発動＋ダークネスウインド。移動起きされると潰されたりちゃんとヒットしなかったりすることがあるが、間合いを調節するヒマはない。とりあえず祈っておこう。



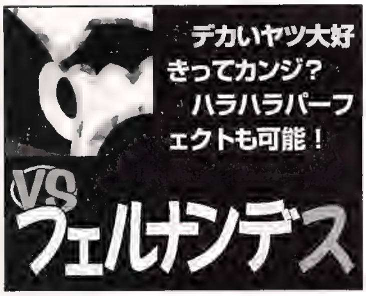
気絶はまず無理なので、ダウン時間を長くするしかない。

もう一つは、SショットWPを連発し、空中ヒットしてダウンしないことを祈りつつ（またか…）、2ゲージ残した時点で斬り下ろし↓小Sバリヤーでダウンさせる。あとは同じ。開幕は安定だが、そのあとが全然安定しない。しかし、SショットWPの連発はかなり気持ちいいので、きれいに決まるとそれだけで1コイン払った価値があったような気になってしまう。



お願い当たって〜てな感じ。

ちなみに、反撃ダークネスラッシュを狙うのであれば、渦巻暴風脚か中段攻撃のあとがいい。暴棒堅（滅波）に対しては空中で当たってしまう可能性が高いので、小Sバリヤーで抑えておこう。

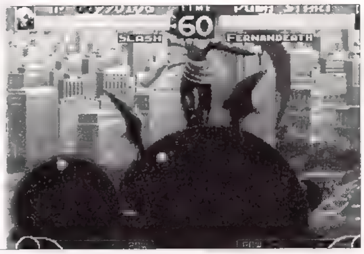


彼の1発は非常に痛いが、飛び道具もなくアルゴリズムは単純明快。判断ミスさえしなければ楽勝だ（大抵の場合それが命取りになるんだけど…）。

開幕の心得

スタート直後は2種類の選択肢がある。跳び込むかSバリヤーか、だ。

跳び込んだ場合、特大キックさえこなければ確実に斬り下ろし↓膝蹴りが入る。そのあとは大抵跳ね返ってくるので、対CPU戦法その3を繰り返そう。



これはビンゴ。いつもこれがくりゃあね〜。

Sバリヤーの場合は、当て身がこなければダウンを奪える。操作に自信がない人はスライディングでもいい。決まったらすかさずバックステップで間合いを離し（移動起きさせないため）、次のパターンに備えよう。

ダウンを奪ったら…

ぶっとばしのあと反撃してこなかったり、Sバリヤーがヒットしたあとバックステップで間合いを離した場合は、フェルナンデスは十中八、九ダッシュして間合いを詰めてくる。このときは完全無防備なので、ダメージを与えるチャンスだ。普段あまり使われない大Sショトを連発してみよう。気弾の部分が突進を止めつつ、多段ヒットして追い返せるので、また間合いを詰めようとダッシュして気弾に当たり…といった具合にハマりやすい。きれいに当たり続けると体力を少し残して気絶するので、スーパー発動＋ダークネスラッシュをスタンバイしておこう（1ゲージしかないときは、少し待ってから出すように）。気絶から回復したフェルナンデスはやっぱりダッシュしてくるので、ちょうどいい間合いでくらってくれる。



この距離でバリバリ連射。

フェルナンデスが気弾をくらってくれないときはどうするか。ここで連発すると、隙間を縫って特大キックがカウンターでくる場合がある。彼が近づかないと特大キックが当たらないほど離れているようなら小Sショット、すぐに当たりそうなほど近い場合はスライディングを出そう。小Sショットのときは、彼の体が大きいため気弾の部分が対空も兼ねてくれる。ヒットすればダウンするので間合いを離し、空中ガードされたらスライディング。

やられてもアセるな!

もしも特大キックをくらってしまったら、A or Bで受け身をとって着地後すぐSショット（距離によって大小を使い分けること）。受け身をとれなかったときは、フェルナンデスはすぐ近くまで寄ってきているはずなので、移動起きからスラッシュコレダーを狙おう。移動起き後間合いが広いと思ったらとりあえず立ちガードし、何かガードしたらすぐにスライディングを出して転ばせよう。



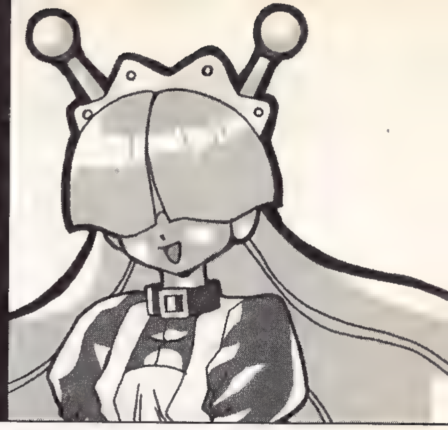
ゲージに余裕があるなら、WPのSショットがベター。

CPU戦 ティセ

リミッターカットします…、2…1…臨界突破…。

気絶から、投げから、ほとんどの相手にハラハラフィニッシュが狙っていけるのだ。

担当：ギィ



お注射でくらくら

ティセの対CPU戦はとっても爽快。その最たるものは、3人目まで、誰がこようと使えるこのパターン。

まずは開幕と同時に大ちくちくアタック。ガードされたり、ジャンプで避けられたりしたらダッシュから立ち小パンチを当てるかガードさせ、しゃがみキャンセルで大ちくちくアタック、と当たるまでやろう。

ちくちくでダウンさせたら起き上がりに立ち小パンチを重ねてもう一度ちくちくを狙っていく。



起き上がりなどに立ち小パンチを当てるかガードさせて、

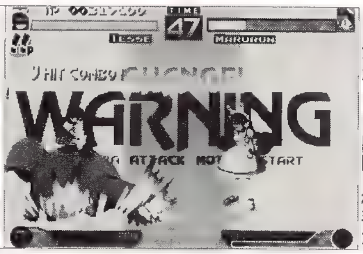


キャンセルちくちくだ。威力も高く、くらくら値も高いぞ。

このとき、コツとしては、前ダッシュでダウンしている相手に近付くとたいてい、こちらの背後に回り込もうと前転起き上がりをしてくる。そこですぐにバックダッシュ、のびのびアームにならないようにレバーニュートラルに戻して立ち小パンチを重ねよう。

3回目は同様の方法でちくちくアタックのかわりにちゅーちゅーアタックを使う。これがポイントだ。

この要領で、「大ちくちく…立ち小パンチ→大ちくちく…立ち小パンチ→大ちゅーちゅー」と一定時間内に当てることができれば、わくわくゲージが1本溜まると同時に相手が気絶する。



「CHANCE」くらくらなら超電子イレーザーを出せば、



必ず当たる。このままハラハラフィニッシュだ。

当然、ここはハラハラアタックの「超電子イレーザー」が必ず決まる。これでぴったりフィニッシュできるぞ。

時々、ちくちく／ちゅーちゅーを当てるのに手間取ると「CHANCE!」表示なしに相手が気絶することがあるが、この場合相手の気絶時間は短いので注意。バックダッシュで間合いを離してからハラハラとやれば、運が良ければ決まるぞ。

また、わくわくゲージが1～2本あるのなら、3回目のちゅーちゅーアタックを「スーパーモード発動に」することでも気絶させられる。

これならスーパーモード＋ハラハラでフィニッシュすることができるぞ。

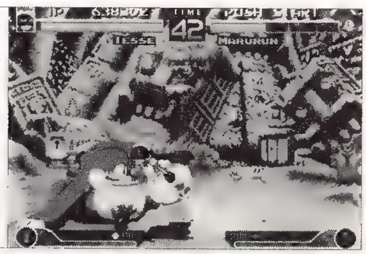
ぐるぐるぱぁでいっきますよ！

さて4人目以降（ボーナス君除く）は、そうそうちくちく／ちゅーちゅーアタックには当たってくれず、当たったとしてもくらくらしてくれることはまずない。

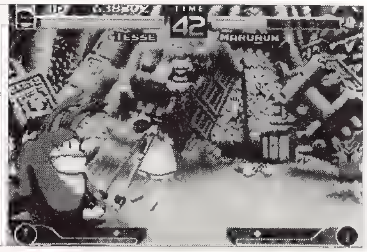
しかし、もっと単純でなパターンがあるのだ（リスクはあるけどね）。

それは、間合いを離してダッシュで近づき、間合いに入り次第わくわく投げのぐるぐるぱぁを決める、というものだ。一見かなり強引なようだが、CPUはこちらのダッシュに反応して足払いなどを出してくる。この技の出かかりを投げてしまえる。

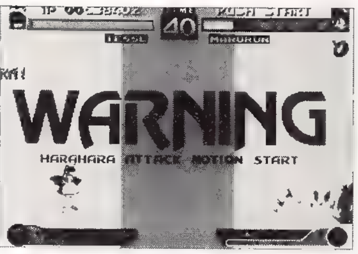
ただし、いきなりだと飛び道具や突進技、ダッシュ攻撃で迎撃される可能性が高いので一度ダウンさせ、起き上がりに狙っていこう。



起き上がりなどに、ちょっと遠間からダッシュで近付き、



おもむろに「ぐ～るぅぐ～るぅぱぁー」



すぐにハラハラ入力。たいてい当たるぞ。

実はかなりパーフェクトの取りやすいパターンだ。

また、わくわく投げはわくわくゲージの増加量も大きいので、3回決めるとゲージが1本溜まり、相手の残体力も半分以下。広い方に投げていたなら間髪入れずに超電子イレーザーを出してみよう。運が悪くなければたいていヒットして、KOできるぞ。

キャラ別ワンポイントですぅ

基本的には上記のパターンでOKだが、もっと楽なパターンや注意点がある物を説明していこう。

●爆皇雷

ダッシュ投げパターンはイナズマクラッシュやダッシュDが厄介。しかし近くからジャンプで跳び越えると反対方向にイナズマアッパーを空振りしてくれる。

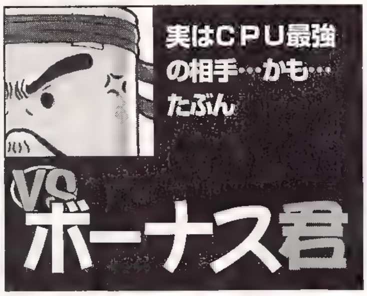
着地したところへダッシュぐるぐるぱぁを決めよう。

●まるるん

一番問題となるのは開幕でよく使ってくるぐるぐるパンチ。開幕のダッシュ投げはやめよう。のびのびアーム1でダウンさせてから、起き上がりにダッシュぐるぐるぱぁを狙っていこう。

●ポリタンクZ

間合いを思い切り離すとダッシュDでつっこんでくることが多い。いきなり出されると下段でいやな攻撃だがわかっていれば問題ない。のびのびアーム2でぶっとばしてやろう。



VS ボーナス君

実はCPU最強の相手…かも…たぶん

暴れちゃやです

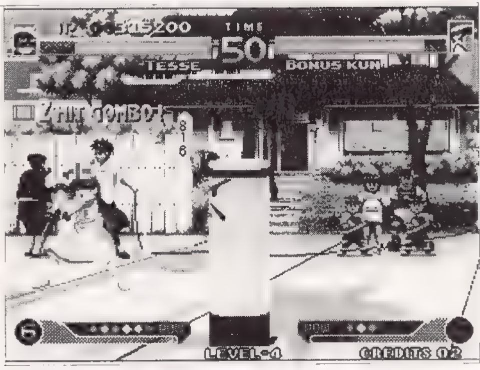
実はかなり厄介な相手。というのも、なぜか大のちくちく／ちゅーちゅーアタックが3～4ヒットしかしないため、せっかくわくわくゲージが7つもあっても、一気にダメージを与えることも、気絶させることもできないためだ。

飛び道具も無敵対空技も持っているのでこちらから攻めることはできない。

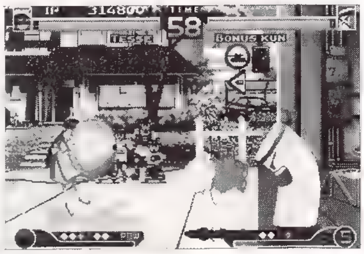
基本的には必殺技を待ち、ガード後わくわく投げを決めていこう。ただし渦巻き棒々脚は隙がないのでガードキャンセルスーパーモードではじき返してもいい。

もう一つ厄介なのが、ぐるぐるばぁで投げた後のハラハラアタックがまず当たらない点。渦巻き棒々脚でいとも簡単にかわしてくれる。ハラハラアタックは狙えないぞ。

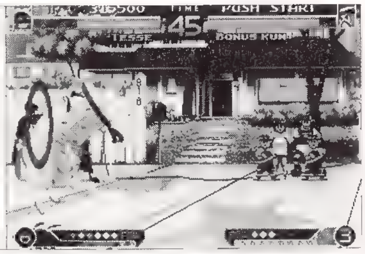
ボーナス君を転ばせた後の起き上がりなどに超電子怪光線を狙っていこう。



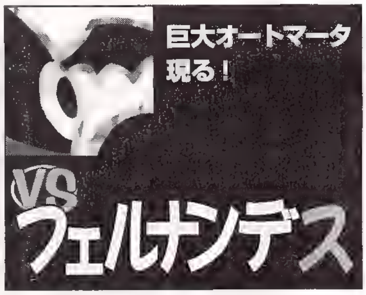
お注射嫌いなんですか？ひどいですぅ。



ダッシュぐるぐるばぁもあれこれも、これがあるからだめ。



棒々拳ガード後などにぐるぐるばぁを狙おう。でもハラハラは無理。



VS フェルナンデス

巨大オートマータ現る！

開幕が勝負

フェルナンデスは非常に反応がよく、パターンにはめやすい相手である。それにはまず、「こっちきちゃやです」またはのびのびアーム2でぶっとばす必要がある。開幕ののびのびアームは当たればそのままパターンに持ち込めるが、相打ちでごっそり体力を減らされることがある。

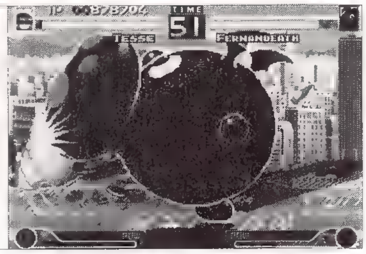
安全にいくのなら開幕はガードで様子を見よう。

ちなみにバックダッシュもだめ。ティセのバックダッシュには無敵時間がないので、これまた特大攻撃をくらってしまうぞ。

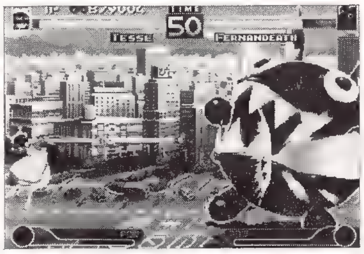
基本はのびのびアーム

一見通常技に見えて、ガードの上から体力を削られる上、ぶっとばし特性を持っている、「特大系」の攻撃。実はこれらの攻撃をガードした後、ほぼ確実にのびのびアーム2が当たるぞ。

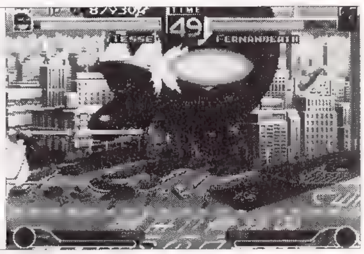
また、フェルナンデスはぶっとばされた後、ほぼ確実に壁でキック受け身を取って跳ね返ってくる。ここにタイミング良くのびのびアーム2を合わせていけば、きれいにはまってくれるぞ。



こういったぶっとばし技をガードしたら、



すぐにのびのびアーム2、たいてい跳ね返ってくるので、



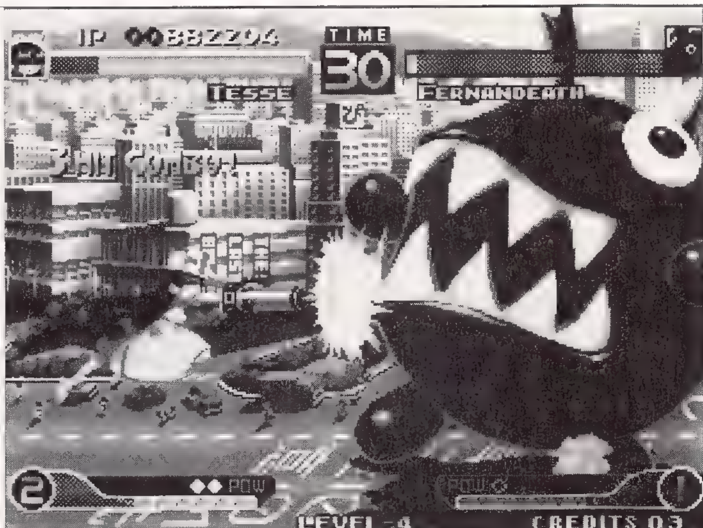
のびのびアームで再びぶっとばす。この繰り返し。

パターンが崩れたときにもやはり、この「特大攻撃」をガード→のびのびアーム2を使っていこう。

もちろん「くるならこいデス」に手出しは厳禁。「とぶデステッデスーン」はガード後にわくわく投げを決めよう。



2度目のダッシュのタイミングに合わせて、



ちくちくアタック！パーフェクト狙いならちゅーちゅーだ。

お注射はお好きですか？

フェルナンデスがのびのびアームをくらった後、パンチ受け身を取った後や、こっちきちゃやですの投げ受け身をした後など、画面端→端の状態になるがこのときは意外とチャンス。

この状況になるとフェルナンデスはよく、「ダッシュして一度画面中央で止まり、すぐにもう一度ダッシュする」という行動をとってくる。

この2度目のダッシュと合わせるようにちくちく／ちゅーちゅーアタックを出すと、おもしろいように当たってくれるぞ。

CPU戦 ダンディ・J

粒子加速拳フィニッシュ！

発火拳とハラハラアタックで楽々クリア！狙ったその日から2千万は確定っス。

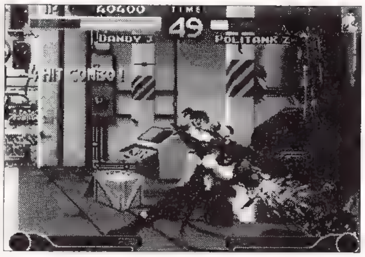
担当：GED



CPUでも大活躍の発火拳

ダンディのCPU戦は、発火拳の攻撃力が高いので、コレを当てて追い打ちを繰り返しているだけでもクリアはできる。ただ、ポリタンクやダンディといった防御力の高いキャラは、後半に出てくると起き上がりの回復が早いので、追い打ちが決まりにくい。注意しよう。

ガードの甘い前半あたりで「ダッシュ小パンチ→立小パンチ連打」を繰り返すという手もあるが、ゲージがあるなら「ダッシュ小パンチ→立ち小パンチキャンセル発火拳WP」といった、対戦で役に立つ連続技を練習するのもいいだろう。



前半は連続技の練習していても勝てる。

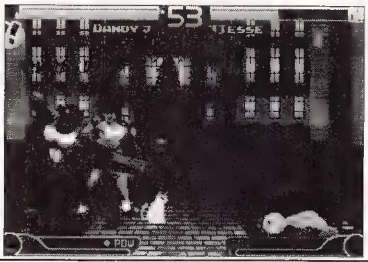
ハラハラ狙いでクリアをめざせ！

発火拳を出し、当たったら相手がダウンしている最中に立ち小パンチ連打でゲージを溜めよう。小パンチ4発程度でゲージ半分は溜められる。もし、相手が遠くでうろうろして近づいて来ないようなら、小パンチ連打でゲージを溜めつつ様子を見よう。

これをもう1セット（計2セット）繰り返すと、相手の体力は残り4割くらいまで減っていて、こちらのゲージは1つ溜まっている状態となる。

次に発火拳を当てたら、ハラハラアタックのチャンス！硬直が切れた瞬間にハラハラアタックを出そう。これがヒットすれば間違いなく相手は死亡。めでたく君の体力ゲージの下に「三」のフィニッシュマークが表示されるというわけだ。

うまくハラハラを当てるコツは、発火拳の先のほうを当てて、なるべく遠くでダウンさせるということ。近いと前転されやすいし、ただ近いというだけで反撃される確率も上がるしね。発火拳を遠くで当てるためには、バックジャンプで間合いを離したりすることも重要になってくるぞ。

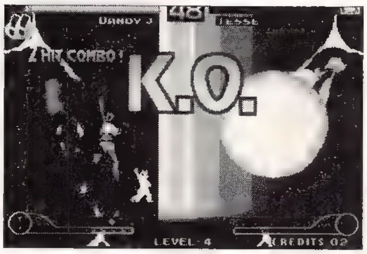


発火拳で倒したら、立小P連打でゲージを溜める。



3回目の発火拳は、先のほうを当ててダウンさせ、

前述のことを踏まえてプレイするだけでも、割と簡単に2千万オーバー（もちろん、ノーミスボーナスの1千万を含む）のスコアが出せるはずだ。



「対消滅粒子加速拳！」でフィニッシュ。

スーパー化して当てたいが…

さすがに、2千万後半や3千万となるとこれだけじゃ無理。パーフェクトはもちろん、スーパーモード中のハラハラアタックをバンバン当てなければならなくなるからだ。

スーパー化するには、1つ余分なゲージが必要になるため、いかに効率よくゲージを溜められるかがポイントとなる。もともと溜め能力の低いキャラだけに、1ラウンド（正確にはフィニッシュ前）にゲージを2つ溜めるのは結構キツイ。

これは決して無理なことではないが、1、2ラウンド共に狙うとなれば、各ラウンド共時間がかかるし、時間をかけるということはそれだけパーフェクトを逃しやすくなってしまう。

そして妥協案「貯金法」

妥協案として、1ラウンド終了時に半ゲージ以上残してハラハラフィニッシュし、2ラウンド目だけスーパーハラハラフィニッシュを狙うという方法を提案する。

このパターンの利点は、1ラウンド目に時間をかけずにすむし、2ラウンド目は1ラウンド目の貯金があるので、すぐ2ゲージに達するというところにある。これなら両ラウンド共にパーフェクトを逃しにくく、タイムも早い。

2ラウンド目のスーパー化のポイントは、3回目の発火拳を当てる直前。スーパー化したら、すぐに発火拳を当ててハラハラを狙っていこう。

これで2ラウンド目だけはスーパー&ハラハラを狙えるようになったが、スーパー化したらすぐに発火拳を当てないと、ハラハラアタックモーション中にスーパーモードが切れてしまう点に注意。

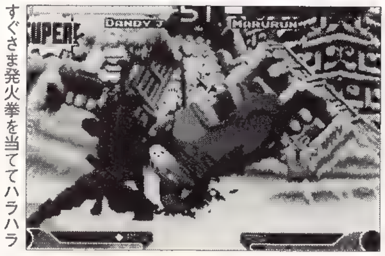
このパターンの限界が見えて、「もうこんなのやってられっかぁー！」てなことになったら、両ラウンドのスーパーハラハラフィニッシュに挑戦してみるといい。最初からこれをやってしまうとキツイだけなので、まずは比較的安定して高いスコアが出せる貯金法がオススメだ。



1ラウンド終了後に貯金があれば、が



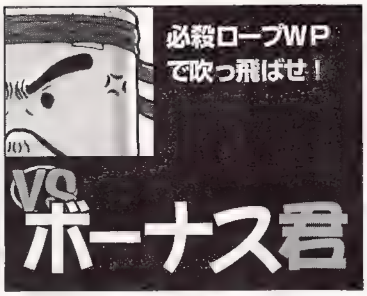
それを使ってスーパー化できる。「ああ、貯めててよかった！」



すぐさま発火拳を当ててハラハラを狙う。



フィニッシュマークはこんな感じ。とりあえずはこれで良し！



まずは必殺ロープWP

ボーナス君との対戦時は、ゲージが7つフルに溜まった状態から始まるので、ゲージをガンガン消費して闘うことができる。

単純に勝つだけなら、開幕と同時に必殺ロープWPを撃ってボーナス君を吹っ飛ばし、近づいてきたらまたロープWPで追い払うだけでいい。ゲージの限りを尽くして闘えば特に苦戦することはないだろう。

端に追いつめられてしまった場合は、渦巻き暴風脚や暴棒滅波といった連続ガードになる技にガードキャンセル・スーパーモードを使おう。もしゲージを使い切ってしまっても大丈夫。下段攻撃はほとんど来ないので、立ちガードで待ち、技の隙に反撃していけばいいだけだ。



まずは必殺ロープWPで吹っ飛ばす！

ハラハラを狙うなら

最初に必殺ロープWPを当てて吹っ飛ばし、ハラハラアタック（壁受け身をとって跳ね返ってきたら失敗）。これに当たってダウンしている隙にスーパー化して、再びハラハラアタック。

ハラハラアタックのダウン時間は長いので、スーパー化してからのハラハラフィニッシュが間に合うのだ。

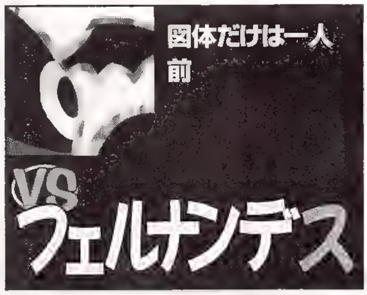
ロープWPで吹っ飛ばした後に、ボーナス君もハラハラを使ってくることがあるが、ダンディのハラハラは真上までしっかりカバーしているので心配ない。



ハラハラでまた吹っ飛ばし、しばらく寝かせておく。



その間にスーパー化してハラハラアタックを入力。いただきだぜ！



ガードして発火拳

さすがはダンディだ。なぜかって?それは、立ちやしゃがみの特大パンチや特大キックの隙が大きく、発火拳で楽に反撃できるから。

手堅くいくなら、まずガードして相手の攻撃を受けることから始まる。

隙の大きい攻撃をガードしたら発火拳で反撃し、再びガードを固める。そして攻撃がきたら、ガードして発火拳。これを繰り返していくのがもっとも手堅く、簡単に勝てる方法だ。

ただ、しゃがみガードだと恐怖の「ウチュー」をくらう恐れがあるので、ガードは立ちが基本。

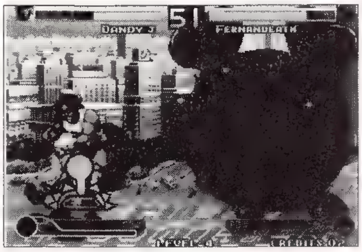
下段攻撃をくらっても、チューされるよりは百倍マシなので、必要経費と考えたほうがいい。



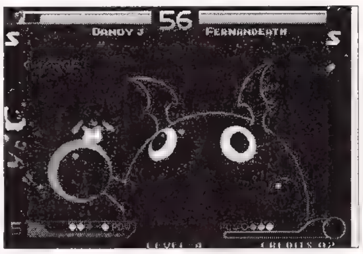
ガードして、



発火拳で反撃！これを繰り返すだけで楽勝だ。



ガードは立ちが基本。しゃがみだと「ウチュー」の恐れあり。



下段をくらっても気にしない。発火拳のパワーがあればアッという間に逆転できるからだ。

いっちょ攻めてみるか！

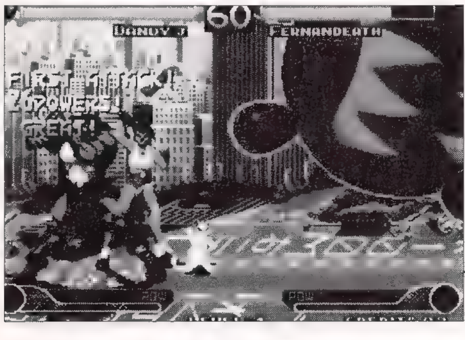
パーフェクトを狙うとなると話は別。特大系の必殺技などをガードしてしまうと体力が削られてしまうからだ。それを防ぐには、やられる前にやるしかない。

開幕に気合いを入れて発火拳を打ち、ファーストアタックを取って一方的に勝てればOK。そして、いつものように立ち小パンチでゲージを少し稼ぎ、フェルナンデスが動こうとするところに発火拳を当てる。

これは早めに置いておくような感じがいい。

あとは、他キャラ戦と同じように発火拳からのハラハラでフィニッシュしよう。

まあ、パーフェクトは運が大きく絡むので、なかなかこううまくいくことは少ないけどね。



緊張する開幕直後の勝負。ファーストアタックを取りつつノーダメージならOK。

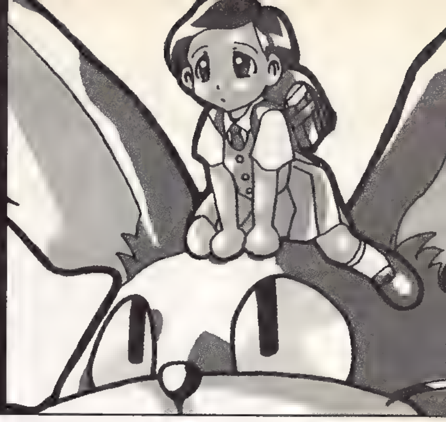


発火拳でダウンさせてハラハラのパターンも充分通用する。

CPU戦 基本はミラクル！ まるるん

以外と簡単！みらくるボイスを使ったパターンで気持ちよくCPU戦をクリアーしてみよう！！

担当：伊勢猫



まるるんの対CPU戦で有効なパターンは非常に簡単で、相手を投げてからガード不能のハラハラアタック、みらくるボイスを出す…たったこれだけで、ほとんどのCPUキャラに勝つことができる。

とはいっても、ハラハラアタックを出すためには当然わくわくゲージ（以下ゲージ）を溜めなければならないので、始めからこのパターンを使っていけるわけではない。

ゲージを溜める

投げ→みらくるボイスの必勝パターンへと持っていくためには、何人目のCPU戦であってもまず始めにしなければならないのはゲージを溜めるということ…。適当にやっていてもある程度はゲージを溜めることはできるが、それよりも効率よくゲージを溜める方法といったものがある。

具体的な方法として挙げられるのは、しゃがみ小P→小ぐるぐるパンチの連係攻撃で、ぐるぐるパンチをガードされても再度、しゃがみ小P→ぐるぐるパンチでCPUを固めることができ、ゲージをかなり早く溜めることができる。



ぐるぐるパンチは先の方をガードさせるように出していこう。

ガード以外で、ぐるぐるパンチに対するCPUの行動はあと2つあって、前方ジャンプしてめくりにくるか、こちらの攻撃をくらってくれる場合とがある。ひとつめのジャンプに対しては、CPUがジャンプ攻撃を出してくるのを前提で、とりあえずはレバーを立ちガード方向に入力しておき、攻撃をガードした場合にはしゃがみガードへと移行する。この際に、CPUが攻撃を出さずに着地した場合は着地に再度しゃがみ小P→小ぐるぐるパンチを狙っていく。



飛び込み攻撃ガード後にはまるるんビンタも一応決められる。

もうひとつの行動であるダウンに関しては、ダッシュで近づいてから各キャラの起きあがり攻撃をガードする方向にレバーを入力しておく（各キャラの起きあがり攻撃の判定についてはシステムページ参照）。しかし、始めからガード方向（後ろ方向）にレバーを入力していてはCPUが起きあがる前に自キャラが離れすぎてしまいいまひとつ…。

じゃあどうするのか?というと、実はCPUキャラのダウン状態にこちらが密着状態でしゃがみガードしているとCPUは9割以上は起きあがり攻撃を出してきてくれる。これを利用して、CPUに密着したらとりあえずしゃがんで少し待ってからガード方向に入力してやるようにする。

理想としては、この時点でCPUの起きあがり攻撃をガードして反撃していきたいが、実際には起きあがり攻撃モーションが早くて反応できないキャラがほとんどなのである程度は先読みでガード方向にレバーを入力していく。



スラッシュやポリタンクは起き上がり攻撃が遅いので…



十分に見てからガードが間に合うので再度ダウンさせてよう。

この時にガード方向入力が早くて、CPUが起きあがり攻撃を出してこなかった場合でも、前転起き上がりをしてくれるので、起き上がり無敵が切れるところにしゃがみ小→小ぐるぐるパンチを重ねてフォローすれば、それほど問題はない。

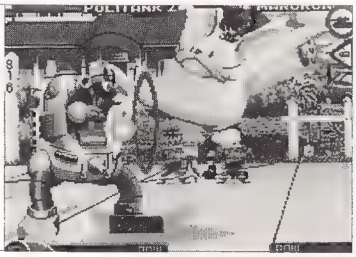


早い分にはそれほど問題ないので、ガードは早めにすること。

溜めたら投げる

さて、ゲージが溜まったならばいよいよ本命のパターンを狙っていくわけだが、前半の3キャラであればダッシュなどから割と簡単に投げることができるが、後半のCPU戦ともなるとこれがなかなか簡単には投げさせてくれない。

具体的なパターンとしては、CPUの回転起き上がりに投げを重ねるパターンや飛び込み攻撃をガード（あるいはヒット）させてからの投げなどがある。ちなみにおすすめは、飛び込み攻撃後からのまるるんビンタ。この時のコツとしては、CPUに飛び込み攻撃をガードあるいはヒットさせたら、少し前進してからコマンドを入力を開始。CPUのガード硬直（やられモーション）が解けたところでDボタンを押してコマンドを完成させて投げてしまう。



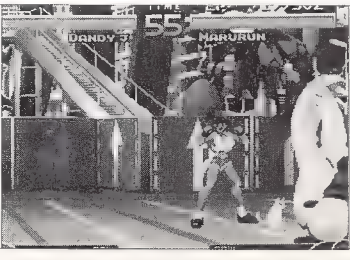
飛び込み攻撃をガードなどさせて置いてから…

コマンド入力のタイミングや歩く距離を覚えるのに多少の練習が必要だが、なれてしまいさえすれば9割以上は成功するようになるので練習しても損はない。

ただし、まるるんビンタは相手を前方に投げ、ぽーいは相手を後方へと投げてしまうので、相手との位置関係できちんと使い分けをしていかないと、みらくるボイスを使うだけの十分な間合いが確保できないので注意しよう。



きちんと考えないと、画面端で距離が取れない場合もある。



少しだけ前進してからのまるるんビンタで投げてしまえる。

VS ボーナス君



勝っても負けても恨みっこなしで行きましょね！

ボーナス君ステージは負けても問題なく次のステージへと進むことはできるので、簡単なクリアパターンではなく速攻パーフェクトパターンについての説明をしていこう。

わくわくパワー全開！

開幕にボーナス君は中段攻撃の「倒れる」を出してくるので、スタートと同時にわくわくパワー使用（以下WP）ぐるぐるパンチを出してこれに当てて吹き飛ばす。壁に吹き飛ばされたCPUが、跳ね返ってくる方の受け身してきたところに、引きつけてからぶんぶんコプターWPをだしてCPUを叩き落とす。

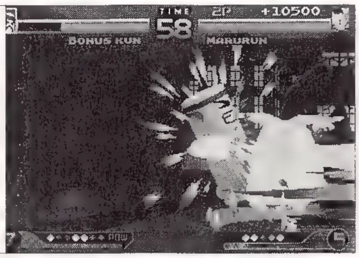
これでダウン時間はかなり長くなるので、着地硬直が切れたと同時にスーパーモードを発動。あとはみらくるボイスを発射するだけで53秒残しのスーパーわくわくフィニッシュするのが理想型。

開幕のぐるぐるパンチに関しては、ガードされてしまった場合にはスパーモード発動でフォロー。また、壁の受け身で跳ね返って来なかった場合には、みらくるボイスをすぐに発射してからスーパーモード→みらくるボイスでタイムは遅くなるが、一応はフォローすることができる。

53秒パターン



開幕と同時にぐるぐるパンチWPを出して吹っ飛ばして…



跳ね返って帰ってきたところにぶんぶんコプターWP。



後はスーパーモード状態にしてからハラハラアタックで以上。

VS フェルナンデス



ダウンさせられたら、移動起き上がりからのピンタでフォローしよう！

ラスボスのフェルナンデスはいままでのCPUとは違い、攻撃力、リーチ共に反則的なまでに強いため、ほかと同じようにしてゲージを溜めて…などと悠長なことをいっていてはまず勝てない相手。フェルナンデスにはそれ専用のパターンを考える必要がある。

ダッシュを誘え！

まずは開幕だが、バックダッシュ以外ではどうやっても攻撃が当たる間合いからのスタートとなる。じゃあバックダッシュで安定か？というと、実際にはこれがなかなかうまく行かずに大ダメージを喰らうこともしばしば…。ここで開幕をガードで安定してもいいが、発想を変えてこちらから攻撃をしかけて見るのが実はおすすめ。この時に出すのは立ちの大キックで、フェルナンデスの極一部の攻撃以外であれば、一方的に勝てる上にヒット時にはダウンさせることもできる。

さて、立ち大キックをうまく出せたらフェルナンデスはガードするかダウンしている。

開幕をガードされた場合を主体に説明すると、ジャンプ小Kで飛び込んでからほかのキャラと同じように、少し前進してからまるるんピンタで投げ、フェルナンデスをダウンさせてから連続バックダッシュで間合いをあける。

こうして間合いを離しておくと、フェルナンデスはダッシュで近づいてくるかジャンプをしてくるので、ジャンプに対してはわくわくアッパーで吹き飛ばして、跳ね返り受け身をしてこなくなるまで続けてダッシュを待ち、フェルナンデスがダッシュしてきてくれたら、大ぐるぐるパンチをダッシュにうまく重ねるようにして当てていく。

うまくダッシュ中にぐるぐるパンチがヒット、ダウンしてくれた場合はふたたび距離を取ってダッシュを誘ってから、同じようにぐるぐるパンチを狙う。うまく連続して2回目のぐるぐるパンチがヒットすればフェルナンデスをピヨらせられるので、みらくるボイスでフィニッシュ！

運わるくガードされてしまったり、自分が画面端でバックダッシュで距離が取れない場合などは、開幕にガードされたパターンと同じように飛び込み小K→まるるんピンタで一回距離を離してから同じようにダッシュを誘うといい。

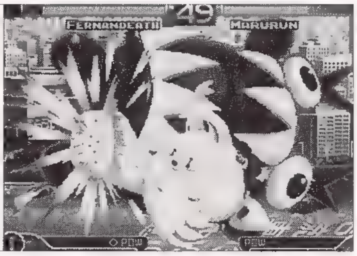
また、開幕に大Kがヒットしてダウンした場合も基本的には同じで、バックダッシュ連続で攻撃が届かない距離まで後退してダッシュ待ち。ちなみにゲージが溜まっているなら、まるるんピンタ→みらくるボイスでも十分OKだ。



開幕はDボタンを気合いで連打！たまには負けるけどね…。



飛び込み攻撃を当てることさえできれば…



フェルナンデスであっても御覧の通りに投げることが可能。



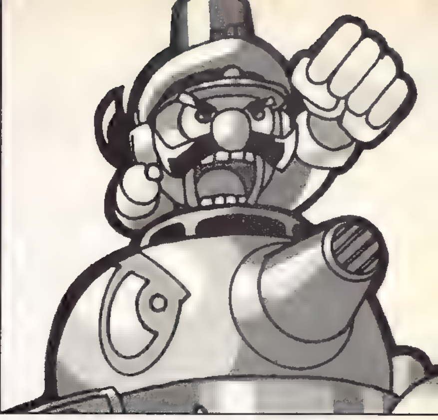
攻撃が届かない距離まで離れていればダッシュがくるので…



連続でぐるぐるパンチをヒットさせればこんな感じにピヨる。

CPU戦 ポリタンクZ

担当：ワイルダーKEI



クリアするだけなら

ポリタンクのCPU戦は、全キャラ中の中でも最もクリアしやすい部類に入る。ナンバー1と言っても過言ではないだろう。とりあえず、Z弾と人間大砲を出しているだけでクリアできてしまうほどだ。ここで、ちょっと稼ぎを意識した闘い方を紹介しよう。

トドメはドキドキで

ハラハラで敵キャラをしとめられれば一番いいのだが、その性能ゆえに、常に使っていくことができない。

しかし、ドキドキアタックなら勝率がかなり高い。ジャイロ爆撃の爆弾は立ちガード不能である。が、敵キャラ立ちは必ずと言っていいほど、立ちガードをするのでヒットしてくれるのだ。

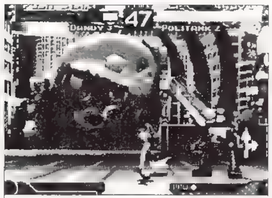
ただ、ジャイロ爆撃は爆弾部分を当てなくてはならないので、上昇中にレバーを操作して敵キャラに狙いを定めるために調整しなければならない。後半に来ればくるほど微妙にかわされるので、しっかりと狙いを定めるようにしよう。

ハラハラアタックで涙せよ!!

第一ステージこそハラハラの舞台。そう、第一ステージこそ唯一ビックリドッキリ弾を決めることの出来る輝かしき栄光のステージなのだ。

まず、スタート開始直後に人間大砲で敵キャラを捕まえて、後ろへ少し後退して間合いを離す。そうしたらパチンコ砲とZ弾を連発して、少しでもゲージを溜めるようにしよう。この時点で、半分近く溜まっていればOK。

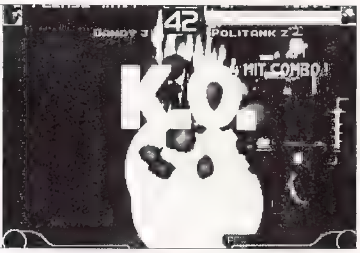
この次は敵キャラが近づいてくるのを待って、接近してきたところを人間大砲で捕まえて、これをあともう1回行う。そして、人間大砲を行った直後、硬直が切れたと同時にハラハラアタックのコマンドを入力するのだ。できることならば、ティセかまるるんのどちらかを相手にしたい。これがライ、スラッシュだとなかなかうまくいかないのだ。



これぐらい間合いを離す。



タイミング良くハラハラコマンドを入力。



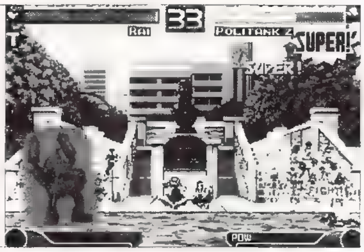
うーん至福の瞬間。

第二ステージからドキドキだ!!

ゲージの溜め方については、第一のステージと変わりはない。ただ、2つ溜めるとなるとかなりまめにパチンコ砲とZ弾を出さなくてはならない。2つ溜めるというのは、スーパーモードでジャイロ爆撃を使いたいからである。もちろん、体力は満タンだ。



間合いは遠すぎないほうがいい。



そしてすぐスーパーモードを発動。



あとは軌道をうまく修正して当てるようにするだけだ。

しかし、無理をしてゲージを溜めることに意識しすぎると、そのうちに敵キャラの攻撃をくらってしまう恐れがある。安全にいくならば、一戦目はゲージを溜めるだけに専念してパーフェクト勝ちを狙うようにしよう。そして二戦目で敵キャラの体力が少なくなったら、人間大砲で敵を遠ざけてからスーパーモードを発動させて、ジャイロ爆撃をお見舞いするのだ。このとき、体力が満タンならなおさらいい。

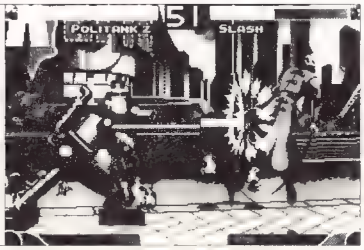
後半部分はどうするか?

さすがに後半に差し掛かってくると、パーフェクト勝ちを狙いつつジャイロ爆撃でしとめる…といったことが、非常に厳しくなってくる。ここからはZ弾と人間大砲だけでなく、ドクドクスモークを使って、常に敵キャラを遠ざけるようにしていく。それでも近づかれてしまったら、パチンコ砲としゃがみB攻撃を使って追い払うようにしていこう。攻撃をくらってしまうときはくらうので、その辺は割り切っていこう。

それから、スラッシュとライに三角跳びをされて困るという人は、着地際に人間大砲を使って捕まえよう。ただ、後半にきた場合、スラッシュはテレポートでかわされたりするので、Z弾に切り換えるようにするといい。ライの場合は跳び越されて後ろに回られることがあるので、スピンキックで前に移動してしまおう。



この位置で待ち…



着地する前を狙って腕を伸ばす。

目標は1800万点

1800万点!「うげぇ!!」と思うかもしれないが、やってやれないことはない。きついけど…。ポリタンクはノーミスクリアを狙うだけなら簡単なほうなので、取り敢えずは1500万点を目指してみよう。

VS ボーナス君

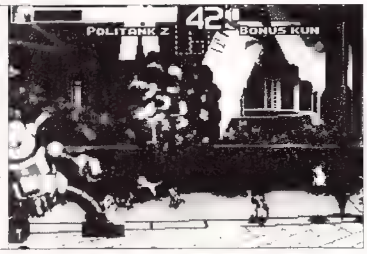


ボーナス君という名前に惑わされてはいけない…変に稼ぎを意識してしまうと、かえって安上がりな点数になり、下手をすると負けてしまったりする。倒すだけならばスーパーモードを発動させて、人間大砲だけを出していればいい。

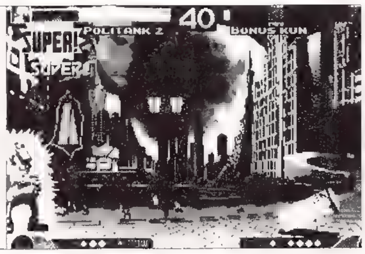
もしパーフェクト勝ちを狙うのであれば、スタート開始直後に垂直ジャンプをして、着地と同時に人間大砲を使う。これが成功したら、ボーナス君の起き上がりに人間大砲を重ねるような感じで出し（ガードされたら再度出す）、これをあと1回行う。そうしたらスーパーモードを発動して、人間大砲を行えばいい。最初の垂直ジャンプというのは飛び道具で削られるのを避けるための動きなのだが、タイミングが合わないと結局空中ガードをするはめになる。一番いい方法は、「倒れる」がくるのを祈りつつ待ち、祈りが通じたらガード後に人間大砲を使う。これ以降は、さきほどと同じようにスーパーモードを発動させて、人間大砲だけを狙っていくようにしよう。



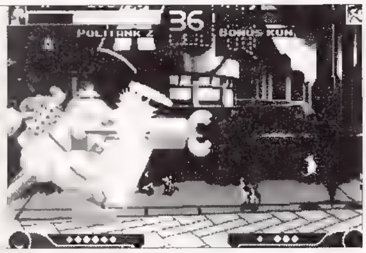
祈りが通じたか!?



人間大砲で間合いを離したら…



スーパーモード発動!



そして再び人間大砲をお見舞いする。

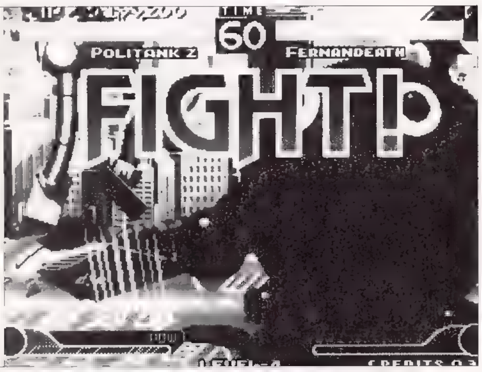
VS フェルナンデス



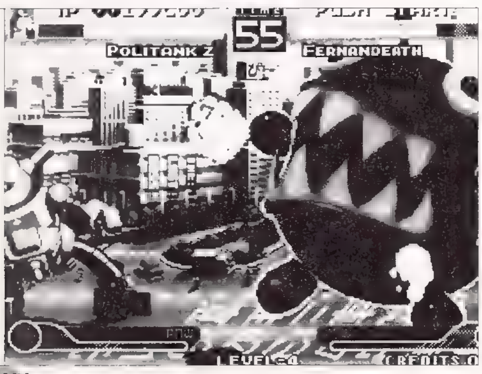
倒し方は、全キャラ中最も簡単な部類に属する。スタート開始直後にバックジャンプをして、Z弾を出しているだけでいい。

ただ、油断していると攻撃をくらうので、近づいてきたら人間大砲も使うようにしよう。

稼ぎを行うのであれば、人間大砲を行ったあとにスーパーモードを発動させて、ジャイロ爆撃でしとめればいい。



最初はバックジャンプで間合いを離す。



あとは撃ちまくれ!!



すみません・・・1800万点いきませんでした。

今、時代はわくわくなのか?



開発者比較的緊急インタビュー

構成：アナーキャー松井

中京の覇者、名古屋市のど真ん中、栄の一等地にあるサンソフト。そこで我々取材班を待ち受けていた驚愕すべき事実とは？ターザンは実在するのか！（答え：しません）

さっそくいくぜ

ゲーメスト（以下ゲ） とりあえず、みなさんが何を担当されたか教えていただけますか？

植田 制作グループのリーダーを務めました植田です。プログラムも担当してます。

むらきち デザイナーのむらきちと申します。グラフィックなどのまとめ役と、デザイナーとしてはアリーナや背景などを担当しました。

成田 スラッシュとその背景を担当しました。その他にももろもろと関わっています。

喜多 キャラクターが最初に生まれるデザイン段階を担当しました。キャラクターはライ担当でデモ関係も手がけました。

ゲ さっそくですが製作期間はどれくらいでしょうか？

植田 企画段階から本当に最後までとなると…1年4カ月というところですね。去年の5月ぐらいから始動して。

ゲ どうしてこのわくわく7というタイトル名になったんでしょうか？

喜多 これですか（笑）。そうですねえ、とにかくわくわくさせるということは決まっていたので、そのままです。7（セブン）はですね、キャラクター数が7人ということで決まりました。

ゲ ではキャラクター数が決まった時点でタイトルも決まったと。

むらきち はい。まあそれで単純にわくわく7ということなったわけですが、その時はまだ仮称だったんです。けど、みんなでわくわく7と呼び合っているうちにすっかりなじんでしまいましたね。

ゲ ゲーム中の世界観はどういった生まれ方だったんでしょう？

成田 キャラクターからですね。キャラの世界が決まってからそのまわりの人であるとか、町の風景も創っていきました。わくわくでは戦う理由付けでやはり大変苦労しました。

ゲ ギャラクシーファイトとはまた、世界観にかなりギャップがありますね。

植田 ギャラクシーファイトはいい教訓になりました。ギャラファイでかなりマニアックだといわれていたので、わくわくではできるだけたくさんのお客様に理解して頂こうという気持ちでつくりました。ところが、実際ウケたのはまたマニアかーという感じですね（笑）。

彼らはいかに生まれたか

ゲ ではキャラクターの由来を教えていただきたいのですが。まずは雷を。

喜多 ギャラファイの企画の段階でキャラ名としてライというのはあったんです。それでかっこいいという意見が多くて使うことになったですけど、どこからか名字をつけてやろう、ということになったんです。

ゲ そしたらバックオーライと？（笑）

植田 ええ（笑）車に乗ってるときだったかな？突然言われて。で、それいいじゃないということになって漢字をあてて、げました。ゲーム中ではフルネームででるところはないのでライというイメージでいいと思うのですが、雑誌などで漢字のフルネームで爆皇雷とみるとかなりインパクトを感じますね。某雑誌に載ったときなんか、爆と皇の間にスペースを入れてるんですよ。（笑）

一同 バレバレですね。（笑）

ゲ アリーナに関しては？

むらきち キャラクターの設定の時点で主人公の男の子とセットで女の子を入れ、この2人を中心とした世界にするつもりでした。最初は異星人的なデザインをいくつか用意したんです。そこから小悪魔的な部分をひとつのかたちにしました。年も主人公の年上というイメージがありました。

ゲ あの耳は？

サンソフト一同 ん〜…どっからきたんでしょうね（笑）。

喜多 あれがついたおかげで、わくわくの世界観が一気に異世界の方へと行ってしまいましたね。

ゲ 次は…ティセなんですが？あれは最初からロボットとして考えられていたんですか？

植田 ロボットじゃなくてオートマータですね。そこらへんちょっとこだわりがありまして（笑）。

喜多 キャラクターの設定で超能力少女と一緒にロボットという案があって。オートマータになってしまったのはデザイナーさんにまかせたらそうなりました。

ゲ 次はポリタンクなんですが、イヌと署長はどこからきたんでしょう？

喜多 ポリタンクの設定が決まる時、ギャラファイのムサファーみたいに自分の意志で動くのではなく、人がのりこんで操縦するタイプにしては



MURAKITI

ゲーメスト取材班

■アナーキャー松井
取材班班長の人生テクニカル初段。今回のキャラ人気投票でアリーナへの組織票投入をもくろむも失敗。ちょっとブルー。

■だんずり小助
編集アシスタントの世渡り3級。本名の松原なんざもうみんな覚えてくれていない豊島区民。

■伊勢猫
ライター。まるるん担当。本職のせいもあってグラフィック面に強い興味を持つ。編集部から救急車で運ばれたことのある3人衆の1人。

■はまー
ライター。スラッシュ担当。あらゆる面でディープな理論派。ギャラクシーファイトも担当。

INTERVIEW

どうでしょうということで、そのほうがよりにぎやかで楽しそうだったので、戦車っぽい雰囲気を出しました。

ゲ　2人ともかなりキレてますね？

成田　そうですか（笑）？最初の設定ではわくわくシティの退役軍人であぶないじいさんということだったんですが、デザインラフとかではもっとキレていて、顔にキズがあったり眼帯つけてたりと。

ゲ　次はスラッシュですが、性格などはどんな感じでああなってしまったんですか？見た目美形キャラなのに（笑）。

むらきち　見た目は、そうですね（笑）。当初はゲーム中ではおかしな挙動はなかったのですが、誰かがプロフィールで好きなものを天丼にしてしまったんですよ。やはりみんなそこに目がいくらしく、ゲームのセリフといい、すっかり天丼好きな変な人になってしまいました（笑）。

ゲ　最初は王道をいく正統派キャラだったんですか？

成田　ええ、半分魔界の人間にしようとか、魔界のプリンスしようかとか、最後のボスを魔界の王ということでスラッシュのお父さんにしようかというのもあったんですよ。

で、結局1人だけ重々しく暗い雰囲気というのはどうだろうということで、明るくしました（笑）。

ゲ　乱入された時の弱気なメッセージやダジャレっぽいセリフなどでつくられた方は？

むらきち　えー、私です、すいません（笑）。数が多いんで、かなり苦しいところがあったんです。

ゲ　次は、これは筋肉系ですか、ダンディーJを。

植田　もとにおやじという設定があって、そのおやじ設定の中で半メカ軍人ということだったんですが常に変わり続けてああなりました。最初から変わっていないのはガタイがでかいことぐらいですか。

ゲ　夏美やランプーは？

成田　これも最後のほうに加えたキャラなんですよ。最初は技とかもダンディーJ1人で画面を動きまわってたんです。デモの絵ができた頃にはランプーが加わり、夏美は最後の最後ですね。

ゲ　ダンディJステージのロボットのようなものはなんですか？

喜多　BG担当者に任せたらああなってしまいました。なんであるかは察しがつくと思います（笑）。あのステージは昔、7年戦争があった時に使われた兵器がいまだに残っていて復興が遅れているという設定です。戦争博物館ではないかという設定はあとからつけました。

ゲ　それではまるるんをお願いします。あの外見は？

植田　これも全体のキャラ設定をの時に動物系をいれることが決まっていたんですが…どうしてもサ○カッチがいいという人が多いんで、それでしょうがなく…とほほ（笑）。

成田　自分もそうじゃないですか（笑）。

ゲ　麦ちゃんもはじめからいたんですか？

植田　麦ちゃんは最初、まるるんにあう感じの野生児っぽいデザインだったんです。途中で、迷子という設定ができ、そこからああいう感じが自然かと思って変更したんです。

ゲ　ラスボスフェルナンデスですが、ギャラファイのフェルデンクライスと関係が？

植田　一応、ギャラファイのムックのフェルデンクライスの家族構成のところにフェルナンデスは載っていたんですよ。あとフェルバチョフが残っていますね（笑）。

ゲ　ボーナスくんは？

植田　そ～ですね、今回ボーナスステージはどうしましょうという時に「またいれますかー」という感じで割と抵抗なく決まってしまいました。ちょっとパワーアップしすぎたかなと思いますね。あいかわらずしゃがみガードができないんですが（笑）。

ゲ　外見はギャラファイと変わっていないんでしょうか？

むらきち　変わっているようには見えないですよね（笑）。長さが少し違うんですが。グラフィックは新規に起こしています。

演出とか

ゲ　最後のステージで自分が巨大化するのは何か意味があるのでしょうか？本人の意志を確認もせずにいきなり巨大化させられますよね（笑）。

植田　盛り上げようという演出ですが、がんばってという気持ちを込めました（笑）。

ゲ　わくわくではボーナス点が色々と用意されているようですが？

植田　ノーミス時の1000万というのはハイスコア狙いの方のためにオマケ的な要素でつけました。逆にいうと、ノーミスクリアして、そこからがスタートライン、と言う感じです。全体に重要視されているのが時間です。ギャラファイのような時間をかけるようなボーナスは排除して、残り時間の点数へのかけ率が比較的高くなっています。スーパーやパーフェクトもかなり高いし、細かくいうと勝ちマークでもそれぞれ設定されているので狙えばかなりすごい数字になると思います。

ゲ　編集部でもスコアアタックをしているんですが、後のステージにいくにしたがってパーフェクトパターンにするのが難しくなりますね。とくにラストでフェルナンデスなんかスタート時に攻撃が届くからケズられて終わってしまう（笑）。

ゲ　アリーナステージにはなぜ歌が流れるのでしょうか？

植田　実は全ステージにいれたいぐらいだったんですよ（笑）。結局すんなりできそうだったのがアリーナぐらいだったので。

むらきち　実は、サターン版には2番が入っています。

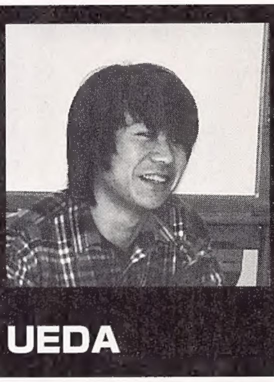
ゲ　かなり重要ですね（笑）。

わくわくの演出に乱入と勝利時のセリフがありますがこれは？

植田　基本的にはギャラファイからの継承ですが、乱入と勝利時のセリフを自分で選んだことが判るようにマークをつけました。弱気なのか強気なのか相手が故意に選んだこ



これが、まるるんハットだ！



UEDA

INTERVIEW

とでわかるので。

ゲ　エンディングもかなりひねられているようですね？とくに妖精がらみで。

成田　そうですね。当初はエンディングの前に別に妖精のステージをつくるつもりだったんですよ。そこでお話もできるんですが、殴ることもできたりとか（笑）。

ゲ　殴っちゃだめでしょ（笑）。

植田　妖精は3発殴ると死んでしまうとか、妖精を倒すと膨大なボーナス点が入ってしまうとか（笑）。そのかわりバッドエンディングになってしまうとか、というようなところまで設定するつもりだったんです。さすがにそこまではできなかったんですが、集計用の妖精とかは作ってあったんです。妖精1かける何点であるとか（笑）。

システムとか

ゲ　システム面なんですが、必殺技などのバリエーションが非常に豊富ですね。このへんは意識されたものはあったのですか？

植田　そうですね、ハラハラアタックなんか最初はもっと凝っていて、ナレーションをつけて「説明しよう！」というようなノリにしようかなんてのがあったんですよ（笑）。ポリタンクは今でもちょっと長いくらいかな。



KITA

ゲ　ゲーム中にもメッセージが多くでてますよね？操作のちょっとした説明やWARNINGとか。

植田　ええ、WARNINGにしてもボタン連打マークにしても、画面上にできるだけわかりやすい情報を提供したく考えました。でも、せっかくWARNINGを表示しているのに眺めてしまって、その前にちゃんとガードしていたのにくらってしまったりとか（笑）、よくゲームセンターでみる光景ですね。

ゲ　ハラハラアタックが必ずヒットする状況は存在するのでしょうか？

植田　ないはずです。でもこれはピヨリ時なんですが、CHANCEというメッセージがでるピヨリがあるんですが、その時に発生の早めなハラハラでギリギリあたるかどうかですね。ポリタンクはまず無理でしょう（笑）。

ゲ　わくわくでは画面端ができましたね？

植田　はい、ギャラファイのときループするものだったので背景をシンプルにせざるをえなかったんです。わくわくでは背景を派手にしたかったのでそうなりました。

ゲ　通常技のコンボやキャンセルがけっこう制限が厳しくなっているようですが？

植田　通常技のコンボやキャンセルに関してはすばやそうなヤツは多くつけたり、スラッシュの刀やダンディのパワーでやったらひどいだろう、という感じで各キャラのイメージや特性として偏りをつけました。

いくぜ！細かいつっこみ

ゲ　キャラクターのデザインで各担当ごとにバラつきはでなかったんでしょうか？

喜多　ええ、みんな好き勝手描いていたので統一感をだすのは難しいかなと思ってはいたんですが、ところが実際にみんなの絵を合わせてみると、意外と破綻なく感じました。

ゲ　フェルナンデスのデザインの発想はどこから生まれたんですか？

喜多　まず「でかいのがほしい」というのがありまして、次に「労力的に楽をしよう」ということで（笑）シンプルなデザインになりました。それでも、あのフェルナンデスのデザインができあがったときはさすがにデザイナーたちが騒然となりました。「本当にいいのか、これで？」という感じで。けど、結局はわくわくだからいいやということになってしまいましたね（笑）。デザイン的にもシンプルなんで、原画が早くできあがる分、技も多くなってしまいました。

ゲ　グラフィックのパターン数はどれくらいあるんでしょうか？

植田　絵は1キャラ800枚前後ですね。使いまわしとかもありますから、アニメーションのパターン数でいくともっと多いはずです。制作は1人1キャラとその背景まで担当しますが、だいたい平均で5カ月はかかりました。ギャラファイよりはかなり早く進むと思っていたんですが、やはり同じくらいかかってしまいました（笑）。

ゲ　ズバリなんですが、フェルナンデスとボーナスくんは使えるんですか？

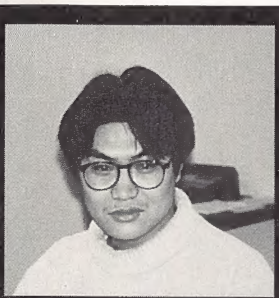
植田　他のキャラとのバランスが全くとれていないんで、アーケードでは残念ですが使えません。

ゲ　と、いいますと家庭用は？

植田　使えます、対戦のみですが。1P用にはつくっていないので対戦が終わるとまたキャラ選択画面に戻ります。フェルナンデス対フェルナンデスもできます。ラウンド開始時にすでにくっついていますが（笑）。

ゲ　フェルナンデスなんてスプライト数的にオーバーしていないんですか？

喜多　そうですね、めいっぱいですね。原画の時点で、すでに横幅を気にしながら描いていました（笑）。



NARITA

ゲ　勝ちマークなんですが、冗談っぽいのだありますね？

植田　ええ、あれはやめようやめようっていっていたんですよ（笑）。

喜多　最初にできたのが投げフィニッシュにマゲの絵だったんです（笑）。で、これがツボにはまったんで全部つけちゃいました。しかも当初はこれらを正式なマークにするつもりだったんです（笑）。でも、さすがにこれはまずいだろうということになって。

ゲ　かなりというか、ほとんど何だかわからないんですが（笑）。

喜多　ハラハラは腹、ドキドキは土器ぐらいですね、あとはほとんどワケがわからんとおもいます。ひどいのになると、必殺技は必殺のひでさんのかんざしとか（笑）。

まとめるぜ

ゲ　では、お約束なんですが、次回作のほうは？

植田　ん～わくわくのこれからしだいですね。

ゲ　最後に読者の方へ1言づついただくというのが恒例なんでお願いします。

植田　みかけたらとりあえずやってください、というのが切実な気持ちですね。スコアアタックをやりこむほど燃える設定になっているのでやってください。対戦は…対戦台になっているところがあればいいな～（笑）。

むらきち　気に入ったキャラクターなど思い入れの感想をぜひ送ってください。

成田　ハガキください（笑）。

喜多　わくわくしてください（笑）。

ゲ　わかりました。本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

わくわく7 FROM STAFF

●楽しんでいただけましたでしょうか？スタッフ一同、全身全霊をかけて創りました。他の格闘ゲームにはない何かを感じとっていただけたら、本望です。
　これからも他のゲームとはひと味もふた味も違うゲーム創りをしてゆくチームでいたいと思う今日この頃です。

プログラマー　植田

●わくわく７は楽しいです。ギャラファイと同じメンバーで、手慣れた分こなれたのでは？と、自画自賛しております。自分も「わくわく度アップじゃー」と、非力ながらがんばりました。細かいお遊びも盛りだくさんです。おすすめは「アリーナ面でＡ＋Ｄ＋ＳＴＡＲＴ」！では次回作で。

サブプログラマー　ＹＴＭ稲葉

●ドット打ちは単純作業ロボットのような日々が続きます。春夏秋冬がいつのまにか過ぎてしまいます。つかれて頭がクラクラするときもありました。しかし病気らしい病気もなく（胃に穴くらい開いて欲しかった）無事に終わってよかったよかった。

ポリタンク担当デザイナー　梶川

●このわくわくでプレイヤーの皆さんに、わくわくしたり、どきどきしたりしてもらえればこんなに嬉しい事はありません。
　でも、イライラしたり、ムカムカしたりしても筐体を蹴ったりしないでください。
　そんな時はスポーツで発散しよう。ストリートファイトとか…冗談です。楽しく遊んでね。

ライ担当デザイナー　喜多

●今回は制作時間の都合も考えて、わりとシンプルなコスチュームにしちゃったんですけど。制作中に某有名格闘が発表。某キャラに似ちゃってた。やっぱりスパッツかあ…。

アリーナ担当デザイナー　むらきち

●設定が二転三転して最後まで悩ましてくれたキャラです。最初は魔界のプリンスなんて話もありました。（○くらってのもあった）
　なかなかずるい技の多いキャラになってしまいましたが、きらわずに使ってやってください。

スラッシュ担当デザイナー　成田

●設問１「○ロ○ダ○ル○ン○ィ」と「○ン○ィ○ジ○ー○ズ」で「ダンディーＪ」な訳ですが、その前は「ク○コ○イ○イ○デ○」でした。改名してくれたＮ君ありがとう、元気かい？

ダンディーJ担当　松井

●どうも、まるるん担当したものっす。思えば長い道のりでした。絵のデータが吹っ飛んだり、体調をくずして１週間会社を休んだり、あと昼に喰った刺身定食にあたって、顔面蒼白になりながら早退したこともありました。そんなこんなでできた「わくわく７」他のキャラ同様、麦＆まるるんを愛でてやって下さい。

まるるん担当デザイナー　マルゼン

●エプロンドレスを着たオートマータという、およそ格闘ゲームに似つかわしくない風体のティセですが、どーにかプレイヤーのみなさんには受け入れていただけたようで、生みの親としてはほっと一安心です。どうぞこれからもティセのことを末永く愛してあげてくださいね。

ティセ担当デザイオー　ＣＨＵＰＯＮ

●今回も崖っぷち、いわゆるエッジという進行状態のため、後記は私のみさんす。このゲーム、俺の心にジャストミート＆ナイスショットさんすよ、社長！だったんで、楽しく作業できました。ひさしぶりに表紙のデザインもやっちゃったし。と、書く予定だったんですが、相変わらず厳しい作業になっちゃいましたね。今年もここ幸せの国には正月はありませんでした。トホホ。
　今回、全面的にご協力をいただいた、サンソフトスタッフのみなさんに、この場を借りてお礼申し上げます。さて、このゲームの世界観やらキャラクターやらは、個人的には大好きなので何らかの形での続編を希望しつつお別れを。ではまた。

編集担当　アナーキャー松井

ゲーメストムックVOL．63　わくわく7

平成9年2月28日　初版発行
●発行人　加藤博
●編集人　高橋己代子
●編集担当　松井雄一　高安聡　●編集アシスタント　川田雅裕　松原法史　荒川保　沼崎弘貴　岩崎洋子
●ライター　ＫＡＬ　ワイルダーＫＥＩ　ギィ　珈琲フリーク　ＧＥＤ　はまー　伊勢猫
●デザイン　インフォアート　西村光賢　しもでん　ミッキー　Ｍｒ."Ｊ"　しばりや
●制作協力　サンソフト

印刷　大日本印刷

雑誌63381-63

わくわく7

GAMEST MOOK

平成9年2月28日発行

発行人/加藤博　編集人/高橋己代子

定価 1480円

9784881993255

雑誌63381-63 © SHINSEISHA 1997 Printed in Japan

ISBN4-88199-325-9

C9476 P1480E

1919476014802